REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

# Nintendo® Acción

AÑO VIII Nº 78 · 395 PTAS · 2,37 €

HOBBY PRESS

Guía para no perderse
THE LEGEND OF ZELDA DX

NINTENDO, A POR TODAS
Conoce en primicia sus próximos éxitos para N64
STAR WARS: EPISODE 1
PERFECT DARK
F-1 WGP II
SMASH BROS

COMENTAMOS...
Vigilante 8
Twisted Edge
Penny Racers
Beetle Adventure Racing



Pásatelo bomba con Mario y sus amigos

# MARIO PARTY

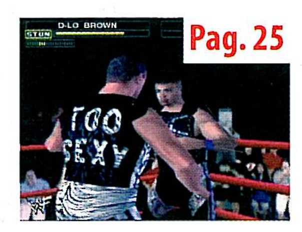
Y LLÉVATE 20 JUEGOS DE REGALO

00078
8 424094 810024

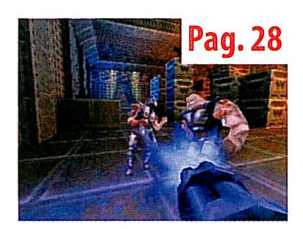
¡Descubrimos todos los secretos de Castlevania 64!

# Sumario Nº78 Mayo



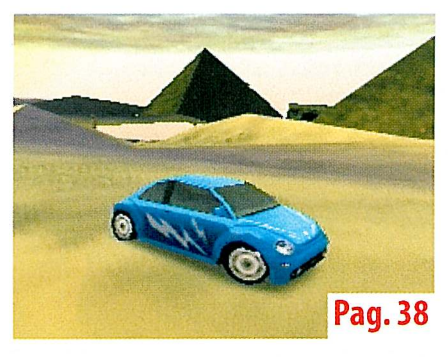


Pag. 25


Pag. 28



Pag. 26


Pag. 38

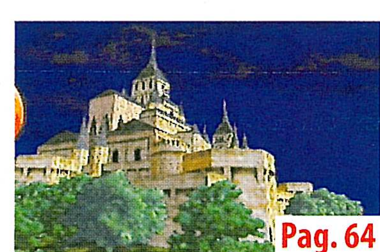

Pag. 42


Pag. 32


Pag. 52

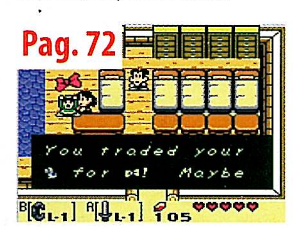
## *Muchas novedades*

*Este mes estamos que lo tiramos con las reviews. Hay cantidad y calidad tanto en N64 (Mario Party, Vigilante 8, Beetle Adv.) como en GBC (Lucky Luke, Gex, Hollywood Pinball).*


Pag. 64

## *Castlevania 64*

*Iniciamos una guía que os descubrirá todos los secretos del gran juego de Konami. No os perdáis el comienzo, porque es superespectacular y os va a resultar de lo más útil. Que se haga la luz.*



Pag. 72

## *Guías*

*Concluimos con los 50 mejores trucos de Zelda, pero abrimos la guía de la versión GBC. Por lo demás, continúa el destripe de Body Harvest.*


**Director Editorial** Domingo Gómez
**Director** Juan Carlos García Diaz
**Directora de Arte** Susana Lurguie
**Redacción** Javier Domínguez
**Diseño y Autoedición** Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
**Secretaria de Redacción** Ana Mª Torremocha
**Colaboradores** Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Héctor Domínguez

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
**Director General** Karsten Otto
**Subdirectores generales** Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
**Coordinación de Producción** Lola Blanco
**Departamento de Sistemas** Javier del Val
**Fotografía** Pablo Abollado
**Departamento de Circulación** Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones** Cristina del Rio, María del Mar Calzada

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Directora Comercial** Mamen Perera
**Madrid: Jefe de Publicidad** Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
**Coordinación de Publicidad** Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
**Norte:** Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
**Cataluña/Baleares:** Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
**Levante:** Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
**Andalucia:** Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
**Redacción, Administración y Publicidad**
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92






**Pedidos y Suscripciones** Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
**Distribución** Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
**Transporte** BOYACA. Tel. 91 747 88 00
**Imprime** ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal** M-36689-1992





**Alta solicitada en OJD.**

**Hobby Press** es una empresa del **Grupo Axel Springer**





## AHORA, PODÉIS COMUNICAROS CON NOSOTROS POR CORREO ELECTRÓNICO

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

# UNA VEZ MÁS EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64, SÓLO PARA NINTENDO 64.







www.nintendo.es

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
MEJOR JUEGO ABSOLUTO DE 1998 SEGÚN HOBBY CONSOLAS.
MEJOR JUEGO DEL AÑO PARA CONSOLAS SEGÚN MICROMANIA.
MEJOR JUEGO PARA NINTENDO 64 SEGÚN HOBBY CONSOLAS.
MEJOR JUEGO DE 1998 SEGÚN NINTENDO ACCIÓN.

# Nintendo lanza "Players Choice"

**_Nintendo España ha decidido reencontrarse con sus usuarios de Nintendo 64 mediante la edición de una serie barata en el mercado español. Su nombre será "Players Choice", e incluirá los mejores cartuchos de la historia de Nintendo 64 a un precio fantástico._**

El precio de salida será de **5.990 pta**, y se reeditarán en un sugerente "**packaging**" **plateado que los distinguirá de los títulos normales.** De momento sólo **serán nueve los títulos que podremos adquirir a este precio,** aunque casi os podemos asegurar que la serie irá creciendo conforme los éxitos vayan quedando atrás en el tiempo.

Como veis, la calidad de todos estos títulos es indiscutible, por lo que los que se quedaron sin disfrutar de alguno de ellos, no deberán dejar pasar la oportunidad de hacerse con estas joyas. Tesoros de la talla de **«GoldenEye», aún sin rival,** o **«Lylat Wars», el primer juego que utilizó el Rumble Pak,** estarán al alcance de todos los bolsillos.

Buscadlos **a partir del 30 de Abril** en cualquier tienda de videojuegos. Seguro que no os arrepentiréis.






## Los "Players Choice"

***F-1 WORLD GRAND PRIX***
Paradigm destapa el tarro de las esencias con el simulador de Fórmula 1 más rápido y detallado diseñado para consola.

***GOLDENEYE 007***
Un shoot´em up que aún no ha sido superado ni en calidad ni en jugabilidad por ningún otro juego. Imprescindible.

***LYLAT WARS***
Fue el primero que utilizó Rumble Pak. Pero además nos convenció por la espectacularidad de sus efectos y desarrollo.

***MARIO KART 64***
Un fantástico ejemplo de lo que debe ser un juego para cuatro usuarios. Es igual de divertido jugando tú sólo.

***NBA COURTSIDE***
Estrenó el baloncesto en N64, y de qué manera. Le sobra calidad por todas partes.

***WAVE RACE 64***
Carreras de motos acuáticas con una suavidad y realismo dignos sólo de esta máquina.

***PILOTWINGS 64***
Un maravilloso (y curioso) simulador de vuelo. Paracaídas, ala delta, ultraligero...

***SNOWBOARD KIDS***
Divertidos descensos sobre tabla de snowboard. Perfecto complemento de «1080º».

***WAIALAE GOLF***
El primer y único juego de golf de N64. Muy realista.

¿qué dice este mes la prensa?

## Juegos de UBI *para todos*

Nuestras "hermanas" **Nintendo Power** (revista oficial americana) y **Nintendo Magazine** (lo mismo pero en UK) han vuelto a coincidir este mes con sus portadas. Pero no en juegos, como salta a la vista, sino en la compañía que los desarrolla: **UBI Soft, que de esta manera afianza su posición en el mercado de N64.** Los yanquis han optado por un esperadísimo **Tonic Trouble,** que por fin ha sacado la cabeza del agujero. Mientras, los ingleses apuestan por la velocidad con **«Monaco GP Racing 2»,** título que ya pasó por estas páginas y muy, muy pronto comentaremos.



## GAME BOY/GAME BOY COLOR

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. Legend of Zelda DX | = | 3 |
| 2. WarioLand II | = | 3 |
| 3. V-Rally GBC | 4 | 2 |
| 4. Turok 2 GBC | 3 | 6 |
| 5. Game & Watch Gallery 2 | 6 | 3 |
| 6. Bugs & Lola Bunny | 5 | 4 |
| 7. Tetris DX | = | 4 |
| 8. Lucky Luke | N | 1 |
| 9. Sylvester & Tweety | 8 | 5 |
| 10. Shadowgate Classic | N | 1 |

## SUPER NINTENDO

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. Lufia | = | 13 |
| 2. FIFA: Rumbo al Mundial 98 | = | 16 |
| 3. Terranigma | = | 26 |
| 4. Donkey Kong Country 3 | = | 29 |
| 5. Lucky Luke | = | 17 |
| 6. Tintín El Templo del Sol | = | 29 |
| 7. Kirby´s Fun Pack | = | 27 |
| 8. Street Fighter Alpha 2 | = | 29 |
| 9. Tetris Attack | = | 30 |
| 10. Super Mario World 2 | = | 33 |

## NINTENDO 64

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. The Legend of Zelda | = | 6 |
| 2. Turok 2 | = | 7 |
| 3. V-Rally 99 | = | 6 |
| 4. Goldeneye 007 | = | 19 |
| 5. Castlevania 64 | = | 2 |
| 6. Beetle Adventure Racing | N | 1 |
| 7. F-1 World Grand Prix | 6 | 8 |
| 8. Banjo-Kazooie | 7 | 9 |
| 9. Mario Party | N | 1 |
| 10. FIFA 99 | 8 | 3 |
| 11. Super Mario 64 | 9 | 27 |
| 12. Rogue Squadron | 11 | 4 |
| 13. Micromachines 64 Turbo | = | 3 |
| 14. ISS 98 | 10 | 8 |
| 15. Mission:Impossible | 12 | 8 |
| 16. F-Zero X | 14 | 6 |
| 17. NBA JAM 99 | 16 | 5 |
| 18. Body Harvest | 17 | 5 |
| 19. Forsaken | 15 | 11 |
| 20. WCW/nWO Revenge | 18 | 3 |

# Club Global Game

La **cadena de tiendas Global Game España** ha puesto en marcha su club socios, con el que abrirán todo **un mundo de ventajas a sus clientes.** Los poseedores de esta tarjeta podrán **probar todos los juegos en estaciones con pantalla gigante,** asistir a todas las presentaciones de nuevos juegos en las tiendas e incluso alquilar productos. Pero lo mejor será la posibilidad de acceder a una serie de **descuentos** que oscilarán entre el 2% y el 15%. Además, Global Game propondrá una serie de torneos que pueden llevaros a sus tiendas de Milán o Londres.




Para los mayores de edad (o los padres), Global Game también lanza las tarjetas **Aurora,** con las que podrán pagar sus compras a plazos.
Más información, en su página web: **www.globalgame-europe.com/globalphoto.html**




# De Carmageddon a Dinogeddon

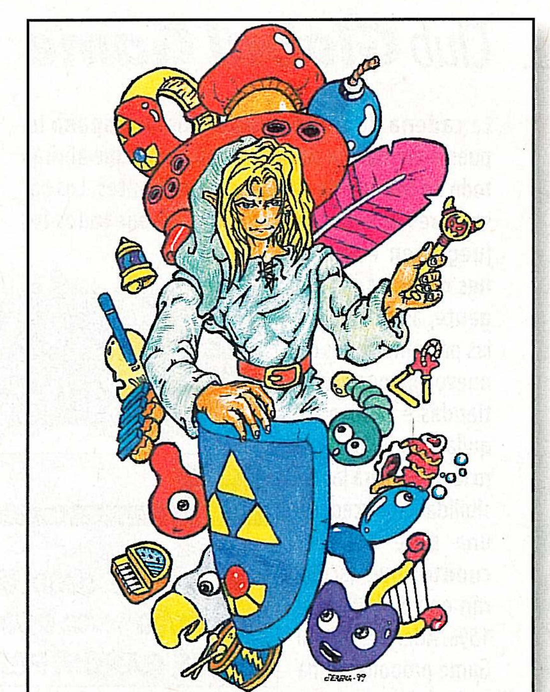
**No, no es que el título de SCI haya cambiado de nombre.** Lo de Dinogeddon es una broma que nos hemos permitido en vista de la decisión final que ha tomado Infogrames, distribuidor de **Carmageddon 64,** con el polémico tema de si habría o no sangre en esta versión. Para evitar precisamente eso, polémica, finalmente las figuras que aparecerán en el juego serán **dinosaurios y la temida sangre se queda en líquidos de diferentes colores.** Infogrames ha tenido muy en cuenta la edad del público usuario de consolas para tomar esta decisión, y ha querido dejar claro su adhesión a los valores humanos. El juego aparecerá en junio, tanto en N64 como en GBC.



## 100 GANADORES DEL CONCURSO «TUROK 2» DE NINTENDO 64

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| JOSE PEDRO SANCHO MORENO | SEVILLA | IVÁN JUNQUERA BERROS | ASTURIAS | FEDERICO MARTÍNEZ ORTIZ | MURCIA |
| FRANCISCO D. MARTÍN JIMÉNEZ | GRANADA | ANTONIO BUENO MARTÍNEZ | VALENCIA | JOSÉ MARÍA PERALES PATÓN | CIUDAD REAL |
| JORDI PALAU BOSCH | BARCELONA | JAVIER MONTES RODRÍGUEZ | CIUDAD REAL | ISAAC HEBRERO MORENO | MADRID |
| ROBERTO MARTÍNEZ SARTORIS | BARCELONA | GONZALO CRESPO LÓPEZ | NAVARRA | DIEGO LUCAS JIMÉNEZ | TOLEDO |
| PEDRO ALONSO VALLINA | CASTELLÓN | ENDIKA SÁNCHEZ ORTES | VIZCAYA | MANUEL VIGO SÁEZ | SEVILLA |
| JESÚS CEDRÓN VIGO | LUGO | FRANCISCO COSANO CORDÓN | ALMERÍA | SANTIAGO LÓPEZ SOSA | MADRID |
| LUIS MENDOZA GONZÁLEZ | MADRID | RAÚL GÓMEZ DE ANDRÉS | SEGOVIA | Mª ROSARIO ROMERO TAPIA | VIZCAYA |
| JAVIER PALACIO LÓPEZ | HUESCA | ELOY RODRÍGUEZ PERNIA | CANTABRIA | DANIEL OTERO PÉREZ | PONTEVEDRA |
| PABLO LÓPEZ TARIFA | MADRID | ALEJANDRO GARCÍA AURIOLES | SEVILLA | JUAN SÁNCHEZ TUBILLA | MURCIA |
| RODRIGO REGA RODRÍGUEZ | LUGO | RAUL CORONADO NICOLÁS | BARCELONA | IBÓN MINGO ARRUABARRENA | GUIPÚZCOA |
| MANUEL RODRÍGUEZ CID | SEVILLA | PATRICIA GARCÍA CARRO | MADRID | LUIS EMILIO PÉREZ RUIZ | LA RIOJA |
| MIGUEL BALLESTEROS MARTÍNEZ | MADRID | RAÚL GONZÁLEZ GARCÍA | MÁLAGA | KOLDO AYESTA ZABALLA | ÁLAVA |
| GONZALO CAMPOS GARRIDO | CÓRDOBA | FRANCISCO GRANIZO ZAPATA | GRANADA | JUAN ADRIÁN PÉREZ LAGUNAS | CANTABRIA |
| FELIPE FACAL LEROUX | MADRID | OSCAR PRADA CAMPO | CANTABRIA | DAVID MERCADO SAPIA | BADAJOZ |
| ALBERTO SEGURA GARCÍA | MADRID | XAVI RODA COTANO | GIRONA | MANUEL FERNÁNDEZ HERRERE | BARCELONA |
| ANTONIO ACEDO MORENO | GUADALAJARA | CLARA BERTO GARCÍA | VALENCIA | RAVI GOVIND | LAS PALMAS |
| ESTHER RICOTE MARTÍN | GUADALAJARA | JORDI B. SANCLEMENTE | BARCELONA | ÁLVARO TORRES GARCÍA | MADRID |
| JESÚS PADILLO GARCÍA | ZARAGOZA | SALVADOR EXPÓSITO MONTERO | MADRID | JAVIER SAIZ ORTS | CIUDAD REAL |
| JULIO ALVES RUIPÉREZ | LEÓN | JORGE M. CORBACHO GARCÍA | MADRID | MIGUEL ANGEL SOTILLOS ROMÁN | MADRID |
| SALVADOR RODRÍGUEZ GIMENO | BARCELONA | MARCOS GONZÁLEZ DEL RIO | MADRID | ÁNGEL RODRÍGUEZ MANCHADO | CÁCERES |
| DANIEL HERNANDO BURGOS | BURGOS | JESÚS GARCÍA GONZALO | MADRID | VÍCTOR LÓPEZ DESCARREGA | GUADALAJARA |
| ANDONI VILCHES-VEGANZONES | ALICANTE | AMAIA PASADÍN IGLESIAS | GUIPÚZCOA | RUBÉN M. MÍNGUEZ | GUADALAJARA |
| FIDEL DEL CAMPO PLAZA | ALBACETE | XABIER GARCÍA NOVOA | GUIPÚZCOA | ANTONIO ESCUDERO LA HUERTA | GUADALAJARA |
| LUIS ANGEL NAVARRO BAIDEZ | ALBACETE | RAÚL SAN ANDRÉS BOSOTAR | MADRID | MANUEL PALOMINO GARCÍA | MADRID |
| RAUL ESPINOSA GARCÍA | VALENCIA | JORGE MANUEL MÁRMOL CARSI | VALENCIA | ASIER ITURRIZA REZOLA | GUIPÚZCOA |
| MIGUEL MELLADO PÉREZ | CÁDIZ | RUI FELIPE OLIVEIRA GRANADEIRO | MADRID | ÍÑIGO GARICANO VIÑARÁS | GUIPÚZCOA |
| MARC ALLOZA AYXENDRI | BARCELONA | ALEJANDRO PÉREZ LÓPEZ | LA CORUÑA | OSCAR TORRE GONZÁLEZ | LUGO |
| GUILLERMO MERCADER ALARCÓN | MADRID | FRANCISCO J. TENDERO COMPAÑ | ALICANTE | AITOR VILLAR ZAFRA | BALEARES |
| ANTONIO SANTOS MANRIQUE | ALICANTE | DAMIÁN CABELLO CAVANILLAS | BARCELONA | JORGE POLO FERNÁNDEZ | MADRID |
| JOSÉ M. BERDOTE ALONSO | S. SEBASTIÁN | RUBÉN GARRETA GIMENO | ZARAGOZA | FRANCISCO ROCA MARTÍNEZ | CASTELLÓN |
| MARIA LUISA GUERRA GONZÁLEZ | LEÓN | DAVID CARRILLO MURCIA | BARCELONA | JAVIER VIÑADO MARTÍNEZ | BARCELONA |
| NOELIA URREA CASA | CANTABRIA | JAIME GARCÍA DE LA ROSA | BARCELONA | DANIEL TOMÁS ROMERO | MADRID |
| JOSÉ PANCORBO CASTILLO | JAÉN | RAFAEL J. FERNÁNDEZ ABELLÁN | MURCIA | | |
| PABLO GARCÍA MUÑOZ | SALAMANCA | RAFAEL MUÑOZ PARRA | BARCELONA | | |

En el número que viene publicaremos los ganadores de Rogue Squadron.

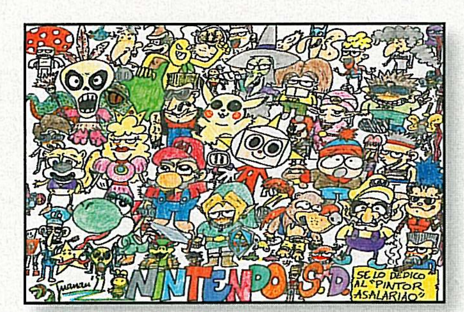


## Alberto Serena Saez *(Huesca)*

Si alguno de los muchos dibujantes dedicados a representar el "Bestiario de Tolkien" se hubiese metido en el mundo Nintendo, estamos seguros que su visión no sería muy diferente de la de Alberto Serena. Su perfecta deformación hacia el manga de todos los rasgos de Link, e incluso de todos los objetos, le han dado el premio gordo de los dibujos de este mes.




**Pío García Escudero** *(Madrid)*

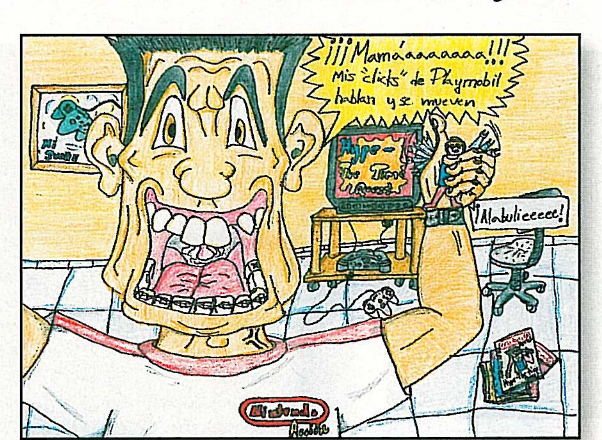



**J. Antonio Espigares** *(Barcelona)*

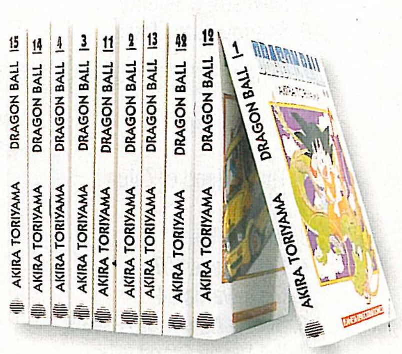



**Daniel Bermúdez Herrero** *(Barcelona)*

**Andreu Guasch Marcé** *(Tarragona)*




**Fabio Muñoz Maestre** *(Cádiz)*




Cambiamos de regalito. Desde este mes, vamos a sortear **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini, entre los dibujos que publiquemos. Enviadnos vuestras obras de arte a:



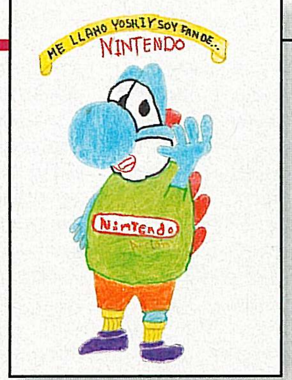
PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastian de los Reyes. Madrid.

### los más pequeños



**Andeka Briñas Oliveros**
*8 años (Vizcaya)*




**Alvaro Alonso**
*8 años (Bilbao)*




**Pablo Cajal Alcaine**
*8 años (Zaragoza)*




Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

## a veces llegan cartas...

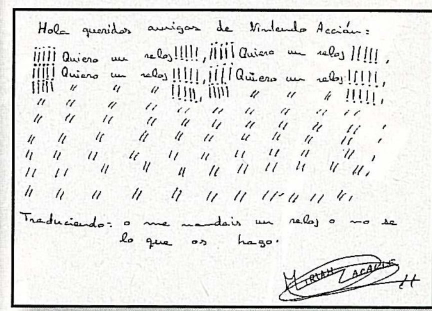



**De narices**
**Rodrigo Díez Villanueva** *(Madrid)*

Hola, por que me llamo Alejandro y porque no me pierdo nada, elaboro en vuestra sección de Cartas. Espero que sirva de algo a algún lector: Ética y Política en Platón (I)

La ética conduce a la Política: "Solo la ciudad justa educa al hombre justo". La educación es en Grecia y en Platón entendida como un progreso integral que abarca tanto a lo privado (alma) como a lo público (la Polis), y es al mismo tiempo ética y política. El mito de la Caverna, con el que comienza el libro VII del Diálogo República, es una alegoría sobre la educación: educación es esa liberación del prisionero y su ascenso hacia la luz, mientras que la falta de educación es el permanecer en las Sombras de la Caverna.

**Incoherentes**
**Alejandro Jiménez García** *(Cádiz)*



Hola queridos amigos de Nintendo Acción:

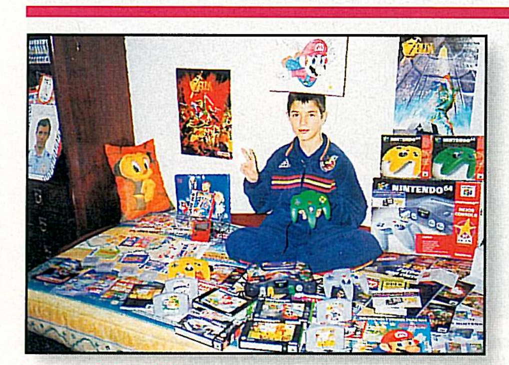
¡¡¡¡¡ Quiero un reloj !!!!!, ¡¡¡¡¡ Quiero un reloj !!!!!,
¡¡¡¡¡ Quiero un reloj !!!!!, ¡¡¡¡¡ Quiero un reloj !!!!!,
¡¡¡¡¡ " " " !!!!!, ¡¡¡¡¡ " " " !!!!!,
" " " " " " " " " "
" " " " " " " " " " ,
" " " " " " " " " " ,
" " " " " " " " " " ,
" " " " " " " " " " ,
" " " " " " " " " " ,

Traduciendo: o me mandais un reloj o no se lo que os hago.

Miriam Lacalle

**Con la ley del mínimo esfuerzo**
**Miriam Lacalle** *(La Rioja)*

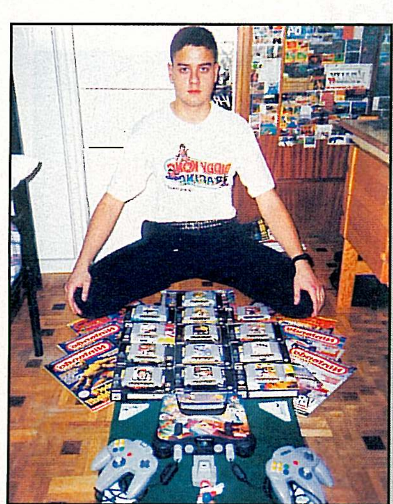
## y a veces hasta fotos



**David López García**
*(Madrid)*



**Daniel Hudson**
*(Texas, Estados Unidos)*



**Alvaro Núñez Almagro**
*(Madrid)*



**Pablo y David Prats Mira**
*(Valencia)*

## El rincón del artista




Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**

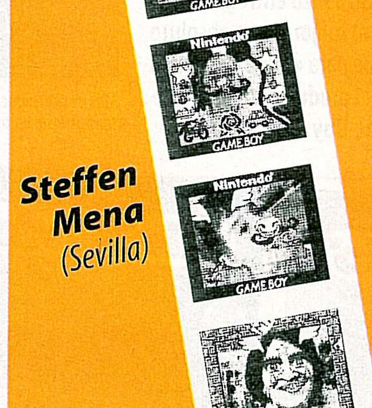



**Ángel Sánchez Navalón**
*(Valencia)*






**José Joaquín Minaya Caballero**
*(Albacete)*



**Steffen Mena**
*(Sevilla)*



# Ambientazo de lujo en la fiesta de los "Hobbypremioss 98"

**El pasado jueves 11 de marzo vuestra revista favorita, NINTENDO ACCIÓN, y sus hermanas HOBBY CONSOLAS, MICROMANÍA y PCMANÍA entregaron los premios a los mejores productos del año.**

Fue durante el transcurso de una fenomenal fiesta que congregó en el madrileño **Palacio de Gaviria a más de 500 personas,** en representación de aproximadamente 100 empresas de videojuegos e informática doméstica. Los premios fueron entregados por el genial dúo de humoristas **Gomaespuma,** que divirtieron de lo lindo al público y contribuyeron al éxito de la celebración. Antes, tuvimos oportunidad de escuchar unas interesantes palabras de Karsten Otto, Director General de Axel Springer (grupo al que pertenece Hobby Press).

**Nintendo Acción** hizo entrega de dos premios: uno al mejor juego absoluto del año, que fue para «Zelda Ocarina of Time», y otro al producto más innovador, para **Game Boy Color.**



*Guillermo Fesser y Juan Luis Cano, Gomaespuma, se encargaron de las presentaciones y de la entrega de premios. Ni uno sólo de los galardonados se libró de su humor ácido, del que disfrutamos todos los demás.*



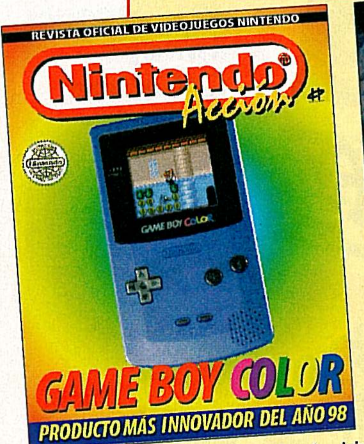

*Karsten Otto, Director General de Axel Springer, dirigió unas palabras a los asistentes.*

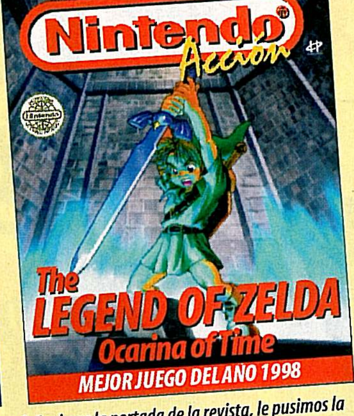


*Más de 500 personas acudieron a la fiesta. El ambiente fue increíble, y tumultuoso, en todo momento. Juzgad por vosotros mismos.*



*Las personalidades más relevantes del sector se dieron cita en el Palacio de Gaviria. Nadie quiso perderse el acontecimiento del año.*




*Los trofeos son de lo más original. Cogimos la portada de la revista, le pusimos la carátula del juego (o una foto de la máquina) y lo vestimos todo con metacrilato.*

## Premios y premiados

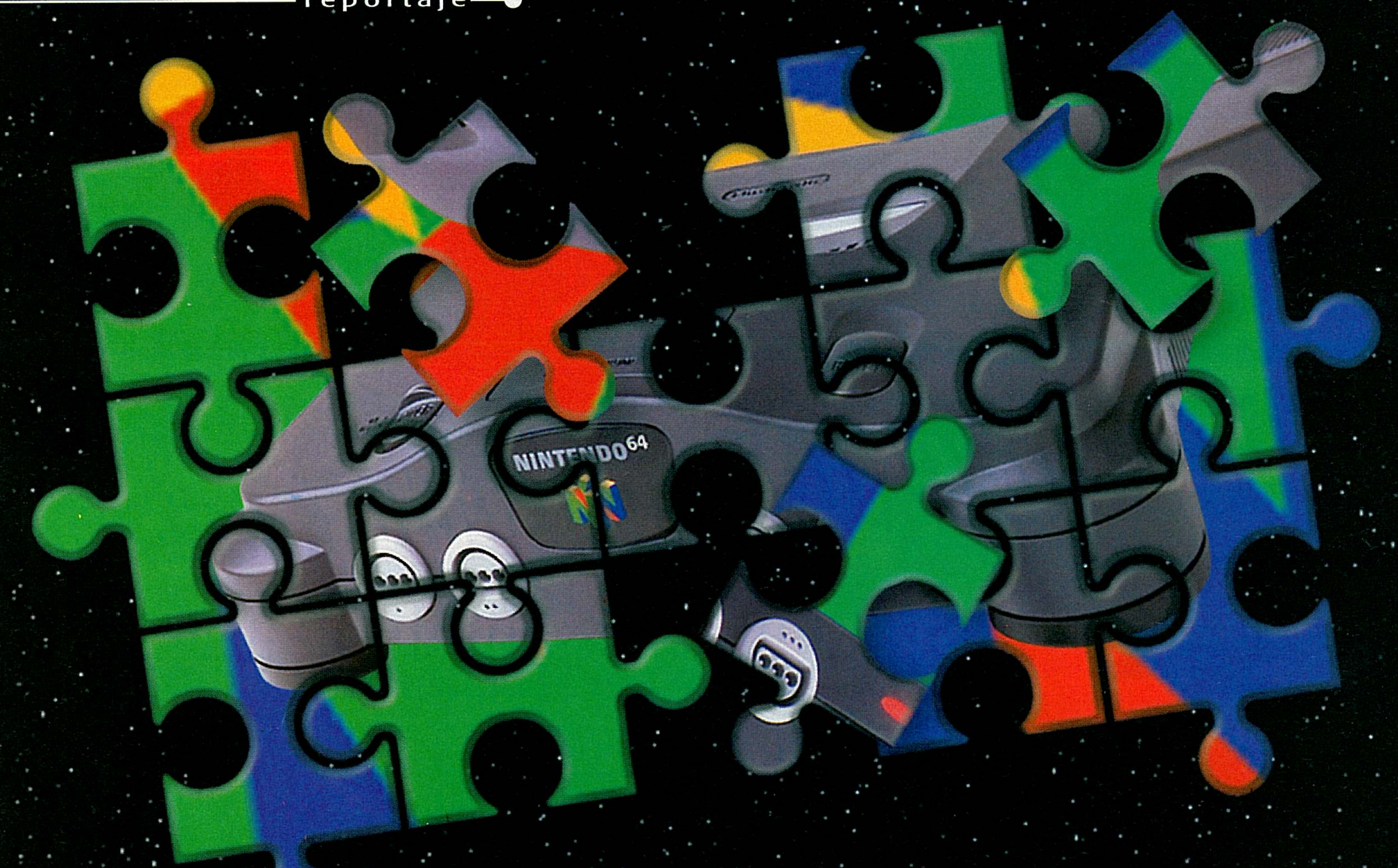
**Los premios elegidos por esta revista fueron a parar a Nintendo España. Nuestra redacción decidió galardonar a «Zelda: Ocarina of Time» con el premio al "Mejor Juego Absoluto de 1998", mientras que el trofeo al "Producto más Innovador" recayó en la nueva Game Boy Color. Además, «Zelda:Ocarina of Time» fue elegido como "Mejor Juego de Nintendo 64" y "Mejor Juego Absoluto" por los lectores de Hobby Consolas, además de "Mejor Juego para Consola" por parte de los de Micromanía.**



*Nicolás Wegnez (izquierda) y Ernesto Maquieira, Jefes de Producto de Nintendo España, recogen los galardones otorgados por Nintendo Acción.*



Micro Machines cargados de acción...
Hasta 8 pilotos simultáneamente.
Reúne a tus amigos y vuélvete salvaje en fantásticos microcoches.
Conduce como un loco en toda la casa, derrapa entre las tostadas del desayuno, destroza el comedor, arrasa el laboratorio de química, haz jirones la mesa de billar...
Carga tus armas, encuentra los campos de fuerza y las bolas de fuego y manda a tus contrincantes al olvido más absoluto.
El juego de carreras de coches más divertido y famoso, ahora para hasta 8 jugadores en la misma pantalla y en Nintendo® 64.
Micro Machines 64 Turbo.
Juégalo.
AHORA EN
NINTENDO64
EL ÚLTIMO DE CARRERAS MULTIJUGADOR DEFINITIVO.
Codemasters®
MicroMachines®
64
TURBO
© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" Todos los Derechos Reservados. "Codemasters"® es una marca registrada propiedad de Codemasters Limited. Micro Machines es una marca registrada propiedad de Galoob Toys, Inc. Codemasters usa la marca Micro Machines para este producto bajo licencia. Codemasters no está afiliada a Galoob Toys, Inc. " "™ y ® son marcas de Nintendo Co. Ltd.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com




# Nintendo Acción presenta en primicia los próximos juegos de la gran N

*Nintendo tiene a punto la mejor línea de juegos que se va a ver durante este año para 64 bits. En este reportaje vamos a alucinar con las primeras imágenes de todos esos juegos que se preparan. Desde un primer contacto con la nueva y esperada entrega de Star Wars hasta un repaso exhaustivo por los circuitos y coches de F-1 WGP II, pasando por lo último de Rare y echando un vistazo incluso a los títulos que llegarán en el 2000. Añadimos además la lista de lanzamientos que maneja la gran N (atentos, que siempre pueden cambiar las fechas) y proponemos algunos rumores y posibilidades de cosas que aún están en el aire pero pueden poner enseguida los pies en tierra. Así que, Nintendero, no dejes pasar la oportunidad que te brinda tu revista favorita para enterarte del futuro de tu consola, un futuro que se promete más que interesante y que anticipa una tercera generación de Nintendo 64.*

# NINTENDO A

# STAR WARS:EPISODE 1

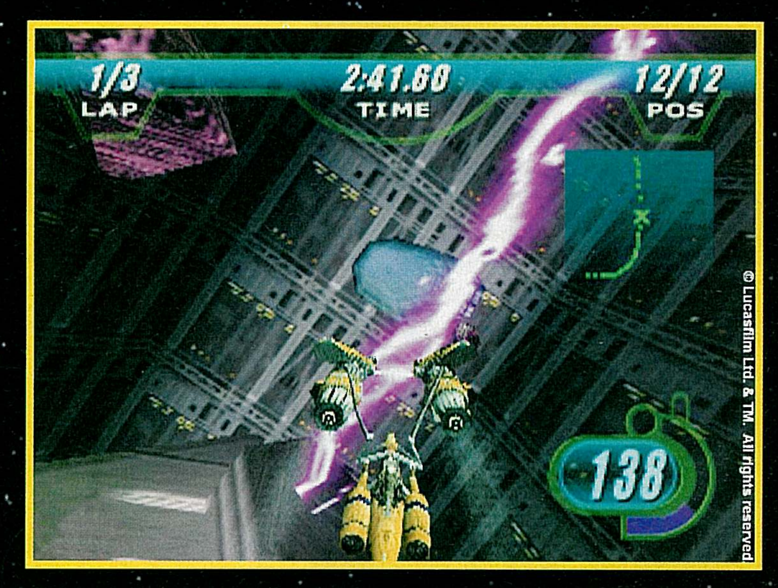
**Lanzamiento: Julio**

## *Velocidad y emoción para la primera entrega*

***Nos falta una palabra en el título del juego: Racer. Porque de eso irá el estreno de la saga de Lucas en Nintendo 64, de carreras de naves en los planetas más remotos, con Anakyn Skywalker en el papel estelar.***

Los llaman **Pods**, y son una mezcla de restos de **naves destruidas:** motores, cabinas, enlazados con maña y preparados para zumbar a más de 700 kilómetros por hora. El **Podracing**, las carreras de Pods, es lo que más pita en el nuevo Universo Star Wars, que se estrena vía **LucasArts** en Nintendo 64. El juego te pone en la piel de los pilotos más conocidos de la galaxia, como Ebe Endecott o Elan Mak, además por supuesto del protagonista estelar, Anakyn Skywalker o el malvado Sebulba. Y te acerca la **velocidad y tensión de las escenas de carreras de la película,** que se plasmarán en N64 con **alta resolución,** docenas de circuitos, efectos dinámicos de luz y sonido, y todo lo necesario para convertirse en **una nueva experiencia en arcades de carreras.**

Las competiciones tendrán lugar en varios planetas (desde el Tatooine hasta Ando Prime, o el acuático Aquilaris). **En cada planeta se nos ofrecerán varios recorridos,** todos larguísimos (más de 4 minutos por vuelta) y plagados de obstáculos. Pero sin duda lo más impactante del juego será la **magia** que lo rodeará todo. Dicen que el trailer del **"Episode 1: The Phantom Menace"** es el más visto de la historia, y desde luego el juego no le va a desmerecer. En absoluto.
















*La carrera nos sumergirá en el nuevo universo Star Wars. Los escenarios serán los de la película, también los protagonistas, pero el control será nuestro. Habrá que practicar para dominar el manejo de los dos motores independientes de cada nave, ganar dinero para comprar nuevos items, y a la vez, tener tiempo para admirar la profundidad de los decorados.*

# POR TODAS

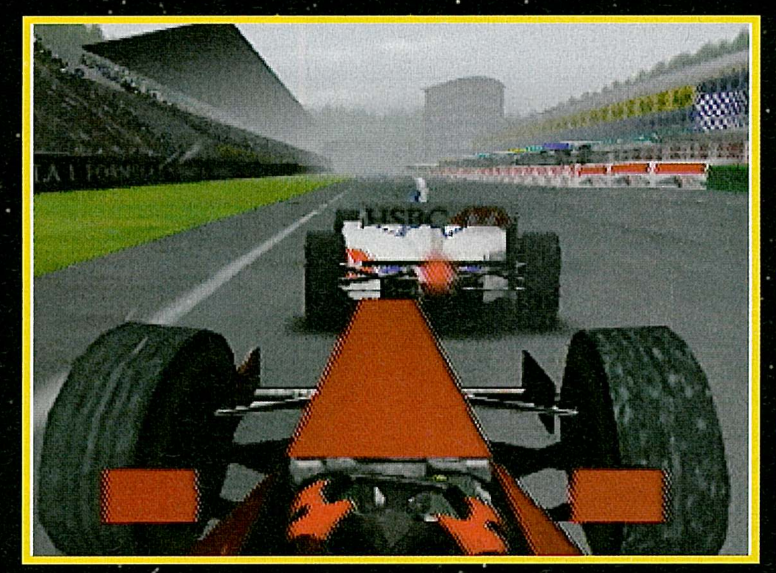
# F-1 WORLD GRAND PRIX II

**Lanzamiento: Julio**

## Ahora los motores rugirán en castellano

***Máximo realismo, interesantes novedades en cuanto a modos de juego, vistas y jugabilidad, y por supuesto todos los textos en castellano, serán las características más destacables de la segunda entrega de «F-1 WGP».***

Vuelve el mejor juego de Fórmula 1 de todos los tiempos, y lo cierto es que casi nos ha cogido por sorpresa. La segunda entrega llega **rápido pero con el cuidado** que dan el tiempo y el trabajo. El juego no ha sufrido modificaciones sustanciales, pero las novedades que han incluido Paradigm y Nintendo son más que suficientes para celebrar el regreso. Para empezar todos los **textos estarán en español,** lo que sugiere una nueva política por parte de la Gran N que nos alegra lo suyo, para seguir se ha incluido una **nueva cámara** (más una vista cenital en las repeticiones) y dos modos de juego que se añaden a los de antes: **transmisión,** donde podrás seguir una carrera como si la estuvieras viendo en la tele, y **tutorial,** para aprender a conocer los secretos del circuito.









*Arriba, a la derecha, la pantalla muestra el modo tutorial. El piloto que elijas recorre el circuito que hayas escogido, ofreciendo detalles sobre la conducción. Abajo, sobre estas líneas puedes ver la nueva cámara cenital que aparece durante las repeticiones, a elegir, como el resto, por el consumidor.*

## MODO RETRANSMISIÓN

*Una de las **novedades más interesantes.** Es más bien un modo visual, porque apenas permite controlar la acción, pero desde luego impacta. Se trata de **asistir como espectadores de lujo** al desarrollo de una **carrera real del Mundial** de la pasada temporada. Hay multitud de cámaras en juego y tú puedes elegir la vista que más te guste. Todas, ya lo ves, son igual de espectaculares.*























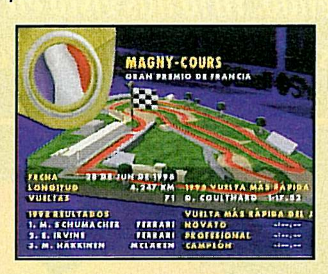

# LOS CIRCUITOS DEL MUNDIAL

Están fielmente representados los **17 circuitos oficiales del Mundial de Fórmula 1.** En la pantalla de presentación de cada uno podremos ver además los datos más interesantes del Gran Premio de 1998, los **resultados, los pilotos ganadores, la vuelta rápida** y por supuesto fecha de la carrera, longitud del circuito y número de vueltas. En nuestro primer contacto con el juego hemos podido correr en la pista de Montmeló, en Barcelona, pero no en Jérez. **¿Dónde está el circuito jerezano?** Pues parece que será uno de los **secretos del juego,** a los que sólo podrás acceder cuando seas todo un campeón.







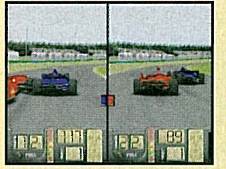



# CARA A CARA

Modo desafío. A saber, **dos pilotos enfrentados a pantalla partida,** vertical u horizontalmente, en la que podréis poner a prueba vuestras dotes de pilotos. Eso sí, estaréis los dos solos en la pista.











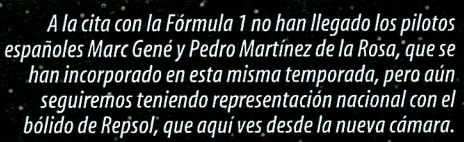











A la cita con la Fórmula 1 no han llegado los pilotos españoles Marc Gené y Pedro Martínez de la Rosa, que se han incorporado en esta misma temporada, pero aún seguiremos teniendo representación nacional con el bólido de Repsol, que aquí ves desde la nueva cámara.

# MEJORES BOXES

La entrada en **boxes estará un poco más trabajada a nivel gráfico** en esta segunda parte. A la llegada se observan los mecánicos, preparados para cambiar ruedas y lo que les pidamos, aunque luego aparecerá el típico cartel de espera un momento.





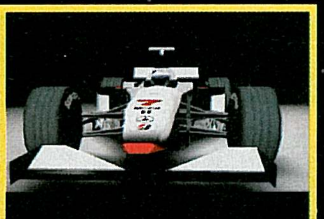












**La intro** vuelve a ser tan espectacular como la de la primera entrega. Hace un "pase de modelos" por los bólidos más flamantes, que enseña desde varios ángulos, con zooms y demás parafernalia. La entrada pone de nuevo a punto para atacar las emociones que nos esperan en pista. Aquí están las imágenes, pero lo mejor será cuando oigas los motores y el chirriar de las ruedas.

# SUPER SMASH BROS

**Lanzamiento: Sin fecha**

## El combate de las estrellas

**Están de competición los héroes Nintendo. Ya lo has visto en «Mario Party» y ahora se disponen a dirimir sus diferencias a golpes. Todos tranquilos, sólo es un juego. En realidad son todos muy amiguitos...**

Es lo último en juegos de lucha, **lo más moderno.** Primero por su mecánica, que da paso a **cuatro jugadores** e invita a noquear al contrario sacándole de la zona de juego tantas veces como sea posible. Y segundo por sus protagonistas. Nada menos que las **ocho estrellas más rutilantes** del Universo Nintendo, que aparecen como en sus propios juegos, sólo que armadas hasta los dientes y con ganas de jaleo. Cada uno tiene su propio escenario, sacado también de sus arcades, y está **diseñado en 3D.** En realidad la zona de juego no es muy grande, aunque se viste con **plataformas, alturas,** para darle mayor dinamismo a la acción. Los combates son en **dos dimensiones y tienen una dinámica algo extraña.** Cada jugador tiene un marcador que aumenta con los golpes recibidos. A mayor número, mayor es la probabilidad de que nos saquen del escenario y no podamos regresar. «Smash Bros» pronto estará disponible en USA, pero parece que tardará algo más en llegar a Europa. Ya te lo confirmaremos.










*La jugabilidad de «Super Smash Bros» es una curiosa mezcla entre lucha y acción plataformera. Una porque se trata de atizar, y la otra porque estaremos a saltos en los combates, de plataforma a plataforma. Por la parte luchadora, el juego da la impresión de ser para novatos, con movimientos simples y fáciles de ejecutar. Falso. Hay cientos de combos y golpes especiales esperando encontrar la definición.*



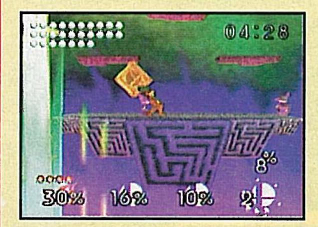

### ITEMS: LA CHISPA DEL JUEGO

*Aparecen y desaparecen del stage. Hay armas, bombas, corazones, espadas láser, hasta tomates y martillos de Donkey que nos ponen a dar martillazos en cuanto lo cogemos. Los items son una de las chispas del juego, especialmente por el efecto que tienen sobre el jugador.* ***Y lo mejor es que a medida que vamos jugando, van apareciendo nuevos objetos secretos.***



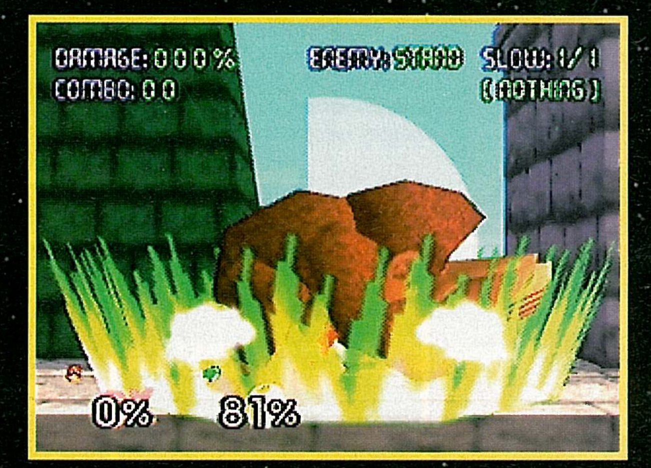






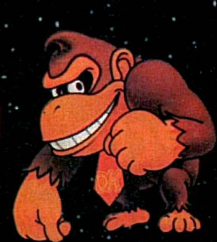














**SAMUS**
La protagonista de **Metroid** es fuerte en ataques aéreos y largas distancias.

**FOX**
Uno de los más **rápidos y hábiles** en el cuerpo a cuerpo. Maneja bien el láser.

**KIRBY**
Tiene la habilidad de **copiar los ataques rivales**, y además puede volar.

**LINK**
Lanza **ataques con su espada**, y tiene buena manos con las bombas.

**PIKACHU**
El más famoso Pokémon es **rápido como la luz** y la utiliza para atacar.

**DONKEY KONG**
Es el más grande, arrea como nadie, **pero es un poco lento.** Su técnica es muy depurada.

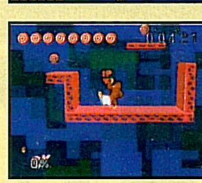
**MARIO**
Tu fontanero favorito. El luchador más indicado para los **principiantes.**

**YOSHI**
Puede capturar a los enemigos con su **lengua y convertirlos en huevos.**

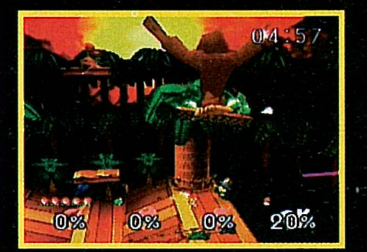
## BONUS

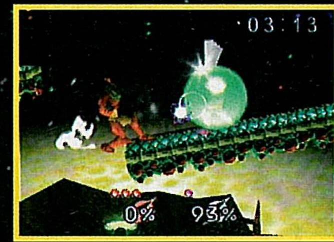
Otra bonita innovación. Cada vez que pasemos una serie de combates, entraremos en estos peculiares juegos de bonus. La acción pasa a las **plataformas 3D, y el objetivo será golpear una serie de objetos,** repartidos por el escenario. Para eso tendrás que **saltar, volar y aguzar bien el ingenio:** algunas son imposibles.













Lo mejor del juego es que no hay un momento para el respiro. Tan pronto peleas contra un sólo rival, como de repente aparecen cientos de kirbys dispuestos a aguarte la fiesta, o te llueve del cielo un amigo para que forméis equipo y zurréis a otros dos compadres. Todo en modo 1 jugador, no te vayas a creer. La parte mala es que cuando hay demasiados personajes en pantalla, el combate se vuelve algo lioso y muchas veces ni siquiera sabemos dónde estamos.

## EL PRIMER JEFE

Es nada menos que una insinuante y poligonal mano fantasma, que la ha tomado con el pobre Samus y que nos parece que le va a dar una buena tunda. Previo a este jefazo habrás tenido que **eliminar a la panda, superar tres niveles de bonus y enfrentarte a un Mario biónico** que la verdad es que asusta. Con todo, aún no llegarás preparado para enfrentarte a esto.






## SÁCALE DE AQUÍ

El requisito es **expulsar al rival del área de juego.** Eso se consigue haciendo que **aumente su porcentaje de daño y dándole después un golpetazo** que le haga saltar del escenario. Pero cuidado, **siempre puede saltar en el aire (una vez) y agarrarse a uno de los salientes.**







# JET FORCE G.

Lanzamiento: Septiembre

## El equipo perfecto

**El sello de Rare volverá de nuevo a la palestra con este arcade en el que se están empleando técnicas revolucionarias de programación.**

En el E3 podremos por fin jugarlo. RARE ha anunciado que habrá una versión casi acabada de este esperadísimo arcade en el show de Los Angeles. Menos mal. Ya estábamos deseando disfrutar del **nivel frenético de acción** que promete, y de todos sus **efectos de luz y sonido.**






*Las imágenes muestran un universo de luz y colorido, al que se añaden los destellos de las explosiones. El juego promete montar un engine absolutamente innovador.*

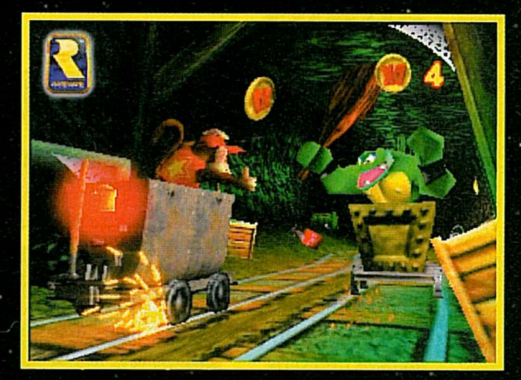
# DKC 64

Lanzamiento: Final de año

## Vuelve el mono

**Es la gran sorpresa de Rare.**

Y tanto. De hecho sólo se ha hecho pública esta pantalla. A partir de aquí caben todas las especulaciones. La mejor encaminada asegura que se está **planteando un universo 3D, del estilo Banjo,** donde podremos controlar a nuestros monos favoritos en busca de alguna aventura arriesgada.



*Diddy y Donkey volverán a reunirse, esta vez en Nintendo 64, con el objetivo de proporcionarnos toda la diversión.*

# CONKER

Lanzamiento: Final de año

## Un estilo Banjo

**Por fin se confirma el lanzamiento de «Twelve Tales:Conker 64».**

Nintendo lo lanzará a lo largo del cuarto trimestre, sin más datos. Como sabéis, **la obra de Rare ha sido aplazada varias veces,** seguro que por que quieren hacer de ella la aventura más impresionante jamás jugada en Nintendo 64. Lo veremos.



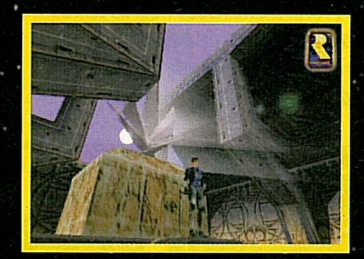
# PERFECT DARK

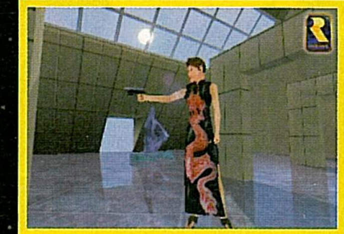
Lanzamiento: Final de año

## Mucho más que GoldenEye

**Preparaos para conocer a una nueva heroína, Joanna Dark.**

Joanna es la líder de un grupo antiterrorista que emprende una lucha a brazo partido contra los alienígenas. **El engine de «GoldenEye», modificado y subido de vueltas** (que ya es mucho) será el encargado de darle vida, mientras las últimas tecnologías de luz y diseño se ocupan del resto.



*Éste será otro de los juegos estrella del E3. En Los Angeles podremos por fin jugar con uno de los cartuchos que más va a vender este año.*

## Y ADEMÁS...

### MARIO GOLF

***Tras «Mario Party», ahora toca jugar al golf.***

Han sido invitados a la competición los **diez héroes** más famosos del mundo Nintendo, que aparecerán en escena con un render de nueva generación. Tendrán que demostrar quién es el mejor a lo largo de **seis circuitos**, un total de 108 hoyos, en escenarios de fantasía. El juego está diseñado para todos los públicos, sepan o no jugar a esto.






### OGRE BATTLE 3

***Quest continúa la saga en Nintendo 64.***

Si le has cogido el gustillo a los RPG de la mano de Zelda, seguro que estarás deseando echar mano a lo último de Quest. Su «Ogre Battle 3» será una mezcla de los dos títulos de SNES (**«Ogre Battle» y «Tactics Ogre»**) que nos sumergirá en un enorme mundo donde liberaremos pueblos, aprenderemos hechizos, encontraremos nuevos items...





*Los artistas de Quest han creado un universo 3D que pondrá de manifiesto un estilo gráfico soberbio. Caben también increíbles escenas cinemáticas.*







### COMMAND & CONQUER

***La mejor estrategia acampará en Nintendo 64.***

Dos facciones en guerra, un mineral del que depende la vida y economía de la Tierra, en fin, un nuevo mundo de **sensaciones estratégicas** que pronto paladearemos en nuestra consola, cursor en mano y vista cenital para cubrirlo todo, gracias a los señores de Blizzard Ent., que se estrenan con este clásico en Nintendo 64.



## SE RUMOREA QUE TAMBIÉN LLEGARÁN...

### HARVEST MOON

***Aprendiz de granjero y jugador de Rol, todo en uno.***

Natsume vuelve a la carga en 64 bits con uno de los juegos más originales que se han visto en SNES. En este bonito RPG adoptas el **papel de granjero** y debes hacer de tu propiedad un negocio rentable. Es seguro que saldrá en Japón, pero aún no sabemos nada de Europa.













### EARTHBOUND 64

***Adiós al 64 DD, bienvenido al cartucho.***

Definitivamente, «Earthbound 64» (**«Mother 3»** para los japoneses), no aparecerá en formato 64DD. Nintendo ya ha decidido que sólo saldrá en cartucho, y de hecho se está **rehaciendo el diseño** para adaptarlo a la Rom. Precisamente ese será el problema. El juego iba a transcurrir sobre un mundo gigantesco con multitud de personajes, diálogos y posibilidades. Pero, ¿cómo se mete todo en un cartucho? Seguramente no lo sabremos hasta el año que viene.

### MARIO RPG 2

***Preparado para principios del año 2.000.***

Nintendo tiene previsto lanzar este curioso juego a principios del año que viene, o sea que hay tiempo para prepararse. Lo más atractivo de será el planteamiento gráfico, con un **look 2D en un mundo tridimensional**. Y respecto al mecanismo en sí, pues muy del estilo «Mario RPG» de Super, sólo que con algunos cambios en las escenas de lucha. La casa **HAL** es la que se está encargando de darle vida, y por lo visto todavía queda bastante...





## LA LISTA

**F-1 WGP II.** JULIO
Paradigm/Carreras.

**STAR WARS: EPISODE 1: RACER.** JULIO.
LucasArts/Carreras.

**THE NEW TETRIS.** AGOSTO.
Blue Planet/Puzzle.

**COMMAND & CONQUER.** AGOSTO.
Westwood/Estrategia.

**JET FORCE GEMINI.** SEPTIEMBRE.
RARE/Aventura.

**OGRE BATTLE 3.** OCTUBRE.
QUEST/RPG.

**STARCRAFT.** NOVIEMBRE.
Blizzard/Estrategia.

**MARIO GOLF.** FIN DE AÑO.
Nintendo/Golf.

**PERFECT DARK.** FIN DE AÑO.
RARE/Shooter.

**DKC 64.** FIN DE AÑO.
RARE/Aventura.

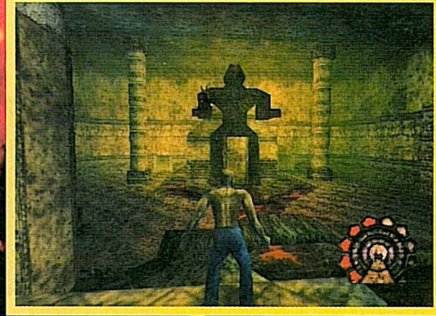


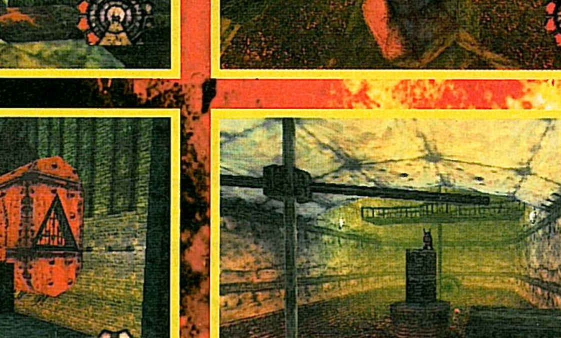

## TERROR EN N64

**LOS ESCENARIOS** de «ShadowMan», que como sabéis utilizará el Memory Expansion Pak, serán un prodigio de resolución, amplitud y detalle, y dejarán ver todo la miseria y desesperación del mundo de los muertos.

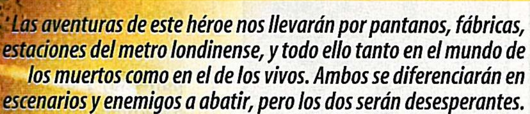
# La magia negra de Acclaim, por fin al descubierto

Hace tiempo que venimos contándoos cositas sobre «ShadowMan». La historia de este juego ha ido sembrando dudas (que si iba a ser para 64DD y cosas así), pero con nuestra asistencia a la presentación que tuvo lugar en Londres a principios de este mes, vamos a despejarlas todas. Su argumento, una entramada historia de vudú y asesinatos a partes iguales, nos llevará por escenarios de una inusual amplitud. Podremos correr, saltar y, sobre todo, disparar a los malos espíritus, por un mundo que hará de puente a los veinte niveles del juego, todos plagados de enemigos de pesadilla. Pasando al lado oscuro podremos recoger los poderes espirituales, que nos servirán para entrar en los niveles donde deberemos derrotar a los cinco asesinos en serie, que habitan el lado de los vivos. Plataformas inaccesibles, habitaciones secretas e items especiales proporcionarán aún más diversión a un cartucho que promete ponerse a la cabeza de las aventuras terroríficas de Nintendo 64.






El personaje protagonista se moverá con absoluta libertad por los escenarios tridimensionales. Las conexiones entre los diferentes niveles se realizarán mediante compuertas que sólo podremos franquear si poseemos el suficiente poder mágico.

Las aventuras de este héroe nos llevarán por pantanos, fábricas, estaciones del metro londinense, y todo ello tanto en el mundo de los muertos como en el de los vivos. Ambos se diferenciarán en escenarios y enemigos a abatir, pero los dos serán desesperantes.



## LA PRESENTACIÓN: UN MONTÓN DE SORPRESAS

*El **31 de Marzo nos llevaron a Londres** de la manita y esperamos pacientemente a la caída de la noche para dar comienzo al espectáculo. Decenas de periodistas de todo el mundo nos metimos en los autobuses que nos llevarían al desconocido "Lugar". **Vistiendo unos relucientes monos blancos,** nos introdujeron en el **recinto más tétrico** que hayamos visto en la vida. **Túneles en ruinas, gritos y latidos de corazón** como ambiente sonoro extra, y una sensación de desamparo digna de un niño de tres años en la Puerta del Sol. Por fin, una gutural voz nos avisaba: habíamos entrado en el mundo de los muertos, y unas pantallas de video mostraron imágenes del juego acompañadas de una estruendosa música. Conseguimos no manchar el mono con el fruto del miedo, y, al día siguiente, el equipo de Iguana que ideó el juego nos despejó todas las dudas sobre su desarrollo y calidad. En fin, un viaje superinteresante.*



Algunos decidieron quitarse el gorro por si ganaban algo de dignidad, pero nada.

Imágenes del escenario en el que se desarrolló el espectáculo, ambientado con un agonizante maniquí y explosivas llamaradas. Arriba, Simon Phipps (Productor), Guy Miller (Director de arte, en el centro) y el jefe de programación.

# JUEGOS PARA RO

## PROBAMOS LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE PUZZLES PARA GBC

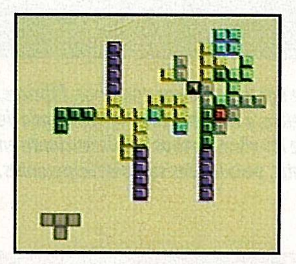
***Como tener una Game Boy Color no obliga a dejarse la piel exterminando dinosaurios, a freír un juego de Rol en seis días, o a correr en rallys que despeinan, te invitamos a probar la nueva generación de puzzles para GBC, que también pelan, fríen y despeinan el coco.***

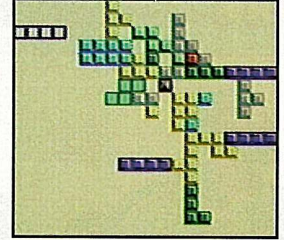
# KLUSTAR

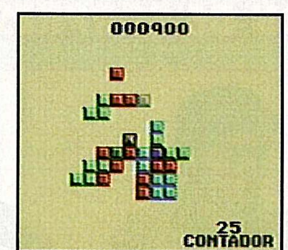
**INFOGRAMES • TIPO TETRIS**

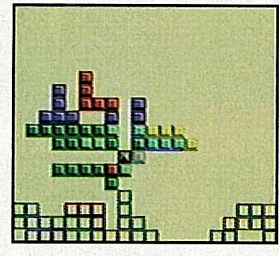
## *Por los cuatro costados*

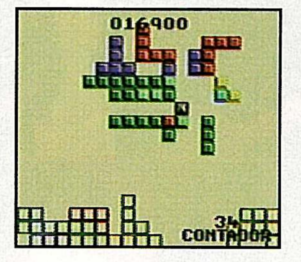
Piezas parecidas a las del famoso Tetris, de muy variadas formas, van **"cayendo" hacia el centro de la pantalla,** donde está el amasijo de bloques que manejamos. Empezamos con **un sólo cuadradito,** con el que obstaculizamos la marcha de las piezas que van apareciendo. Podemos **desplazarlo y girarlo,** para ajustar lo mejor posible cada pieza en los huecos de nuestro bloque. Si conseguimos formar un **bloque de 16 o más cuadraditos,** desaparecerá, dejándonos más espacio para maniobrar con las piezas que hayan quedado.

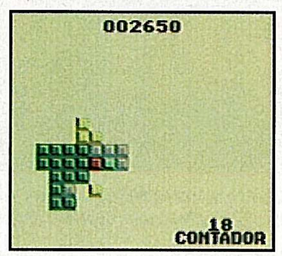









▲ *Manejar el amasijo de piezas no es muy complicado al principio, cuando no tiene más de cuatro o cinco cuadraditos, pero en cuanto contiene catorce o cincuenta y seis, empiezan a escapársete piezas, y se hace difícil mover esa construcción cubista creada por un error de la*

### *Valoración* 83

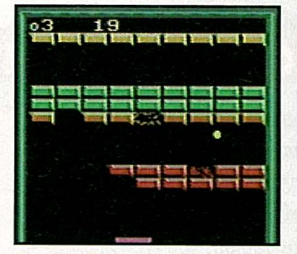
***En un principio es complicado amoldarse** a su sistema de juego, pero termina, como «Tetris DX», ocupándote ciertas zonas no muy estudiadas del cerebro. Sólo **tiene dos modos de juego,** pero cuenta con opciones para ajustar a nuestro nivel casi todos los parámetros, de manera que podemos elegir por dónde caerán las piezas, o activar la aparición de bloques rarísimos. **Menos espectacular que «Tetris DX», pero más desafiante.***

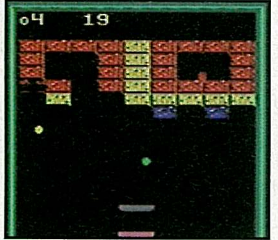
# BREAKOUT!

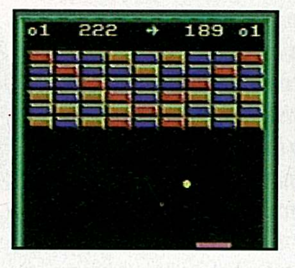
**TAKE 2• TIPO DESTROZALADRILLOS**

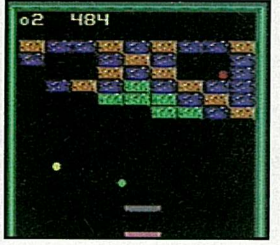
## *Una bola, un bate*

Un destrozaladrillos lo forman una **pelotita inquieta,** un bate y una serie de **ladrillos que debemos destruir** a base de golpes de la pelotita en el bate. Fácil, ¿no? Bueno, éste ofrece **cinco variados modos de juego** (con hasta tres bolas en pantalla) y dos jugadores (alternativos). Suficiente variedad para no quedarse en una mera copia del original de Atari.




### *Valoración* 68

*Las grandes bazas de «Super Breakout!» son sus **modos de juego, con doble bate, dos bolas, bolas encerradas entre ladrillos, y muros que avanzan.** Pero tiene dos problemas: el **rebote de la bola es muy extraño** (no ataca a los ladrillos por los laterales), y además el **bate se desplaza muy lentamente.***

# OMPERSE EL COCO

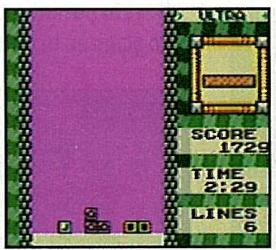
## TETRIS DX

NINTENDO • TIPO TETRIS

### La verdadera adicción

Todos sabemos qué hay que hacer, ¿verdad? Pero **en esta nueva entrega en color, los modos de juego son los protagonistas**, ya que, además del modo "Marathon", el de siempre, en el que tenemos que aguantar todo el tiempo que podamos la incesante caída de piezas, se nos ofrece el **"Ultra"**, con límite de tiempo de tres minutos para hacer la mayor cantidad de puntos que podamos; **"40 Lines"**, que cronometra el tiempo utilizado en hacer las cuarenta líneas que se piden; y **"Vs.Com"**, en el que la máquina nos va metiendo líneas adicionales por la parte inferior de la pantalla si no llevamos un ritmo rápido durante la partida.

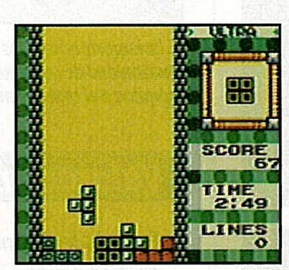
Además, «Tetris DX» continúa ofreciendo **diez niveles de dificultad** y **cinco alturas** de comienzo posibles, e incluye **tres carpetas en las que se guardan los records** de cada jugador. Adicción y competición a tope.





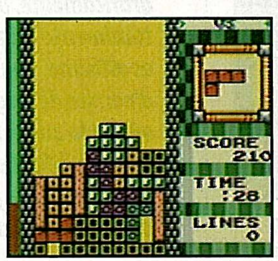


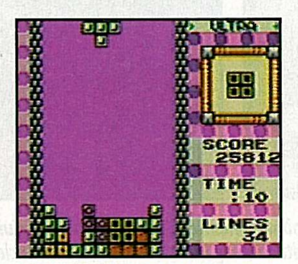
▲ *El Ultra es uno de los modos más desafiantes. Hacer líneas rápidamente da bastantes puntos, pero es más arriesgado hacer bonus.*

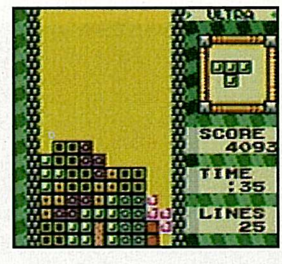


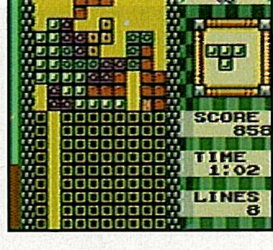


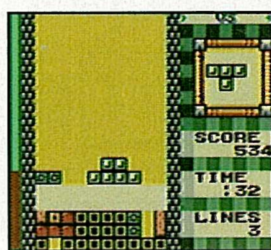





▲ *Las partidas contra la computadora, modo Versus Com., también dejan elegir nivel de dificultad. En los primeros tres niveles es razonablemente sencillo ganar, pero a partir del cuarto las líneas que van levantando la informe construcción, reafirmarán nuestra afamada inutilidad.*

#### Valoración 92

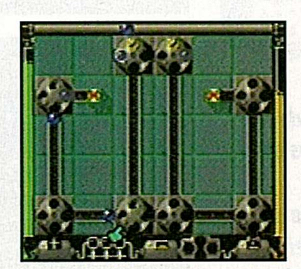
*«Tetris DX» es el único de todos los puzzles presentados que puede dejar al jugador "desconectado" del mundo exterior. **La gran velocidad de reflejos que requiere**, y lo **espectacular de sus efectos** en comparación con otros puzzles, le encaraman al primer puesto. Aunque, como sabéis, nos gustaría que **hubiesen incluido el modo puzzle**, aquel de la anterior entrega para GB. **Sólo «Hexcite»**, aunque de estructura diferente, **puede plantarle cara** en cuanto a adicción.*

## LOGICAL

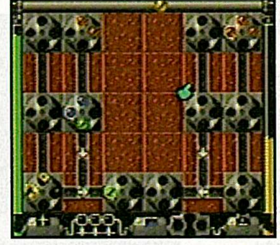
THQ • TIPO HABILIDAD

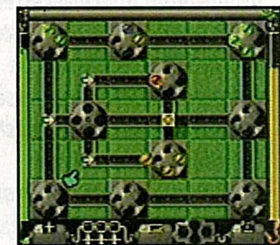
### El puzzle apelotonado

El objetivo es **reventar cada una de las ruedas giratorias**, llenando sus cuatro agujeros con bolitas del mismo color en un tiempo límite. Podemos pasar bolitas de una rueda a otra directamente o por los conductos. Cuando los símbolos de "sólo rojas", "sólo hacia abajo", u otra restricción aparecen en los conductos, el recorrido se complica, y hay que combinar destreza mental y dactilar durante los **99 niveles** que ofrece.







▲ *El desafío que propone «Logical» no es tan lógico como su título. Nosotros pasamos unos cuantos niveles sin saber bien de qué iba la cosa. Menos mal que al final se comprende, aunque no convence del todo.*

#### Valoración 78

*Tras su exitoso paso por los ordenadores, **«Logical» aparece en exclusiva para GBC**. La pinta que tiene es, con diferencia, **la mejor de todos los puzzles** comentados, pero, como contrapartida, **es uno de los más complicados de entender**. Su sistema de juego no es ninguna maravilla, porque puede que, una vez que lo comprendamos, la dificultad esté más en el límite de tiempo impuesto que en el ejercicio mental. Desde luego que engancha, pero aún con lo dinámico de su presentación en pantalla, **no consigue los niveles de adicción de «Tetris DX» o «Hexcite»**. Corre el peligro de hacerse rutinario.*

# SHANGHAI POCKET

## SUNSOFT • TIPO AGILIDAD VISUAL

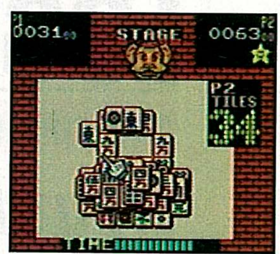
## Las montañas sin par

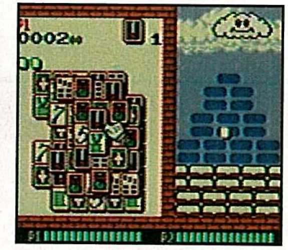
Nuestro cometido consiste en **emparejar tablillas con el mismo dibujo para hacerlas desaparecer.** Según el modo de juego, lucharemos contra el tiempo, la máquina, o un amigo (con Link Cable). Las **tablas están puestas en diferentes alturas,** unas encima de otras, y sólo podemos manipular las que están a la vista y con al menos un lateral libre del contacto con otra pieza. La dificultad estriba en **saber quitar las parejas adecuadas,** para no quedarnos sin movimientos, y terminar eliminando todas las tablillas de la pantalla.

### Valoración

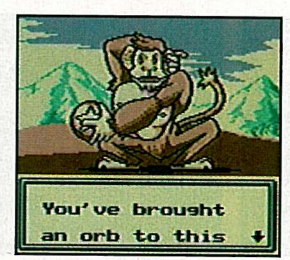



*El cartucho es una perfecta recreación del "Mah-jong" de toda la vida, con **tres modos de juego emocionantes**, que permiten la participación de un segundo jugador, y tres niveles de dificultad. Sólo **falla en el lento movimiento del puntero**, y en **la difícil asociación de algunos símbolos**, que no se diferencian más que en pixels. De todas maneras, ofrece diferentes patrones, con lo que podemos escoger el que mejor se adapte a nuestra nublada vista. **Un solitario ejemplar.***



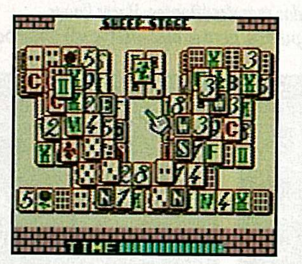



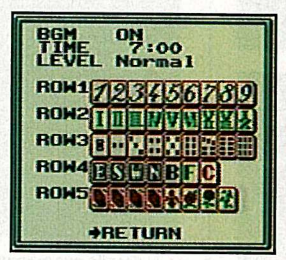
















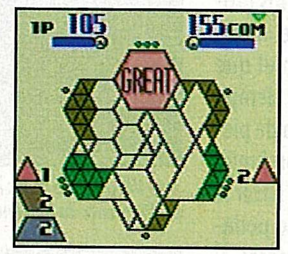
▲ *Para no liarnos con los símbolos orientales, el juego permite incluir iconos más acordes con la cultura europea. Así es más fácil diferenciarlos.*

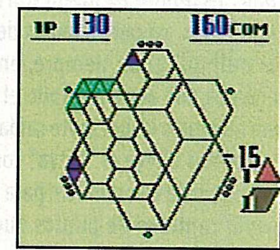
# HEXCITE

## UBI SOFT • TIPO GEOMÉTRICO

## El sueño de Pitágoras

Atentos, que esto no es fácil de explicar. Hay que **encajar diferentes piezas,** todas ellas parte de un hexágono, **en una redecilla hexagonal.** La máquina asigna un número de piezas de diferentes formas, y alternativamente con la máquina debemos ir deshaciéndonos del máximo de ellas. **Se ganan cinco puntos cuando se contacta con el lado de otra pieza,** y al final son los puntos los que deciden quién gana. Cada pieza sobrante descuenta cinco puntos por cada lado que posea. Un **reto puramente matemático** que liberará un desconocido plano en tu ilustre corteza cerebral.




▲ *La importancia de los puntos es vital. Si cometemos un error y damos oportunidad de conseguir una de las zonas con bonus, no dudéis que la máquina o el contrincante humano lo aprovecharán.*

### Valoración

83

*Es verdaderamente **complicado, y poco atractivo gráficamente**, pero su **sistema de juego es totalmente original y el nivel de adicción es altísimo**, una vez comprendida la profundidad de la dinámica de juego. Además, la máquina es de lo más avispado que hemos visto incluso en los niveles más bajos de dificultad; tiene tres modos de juego, y una opción para **dos jugadores en la misma consola.** Un puzzle para usuarios de **avanzado intelecto.***

## QUÉ JUEGO ES MEJOR (Y PEOR) EN CADA APARTADO

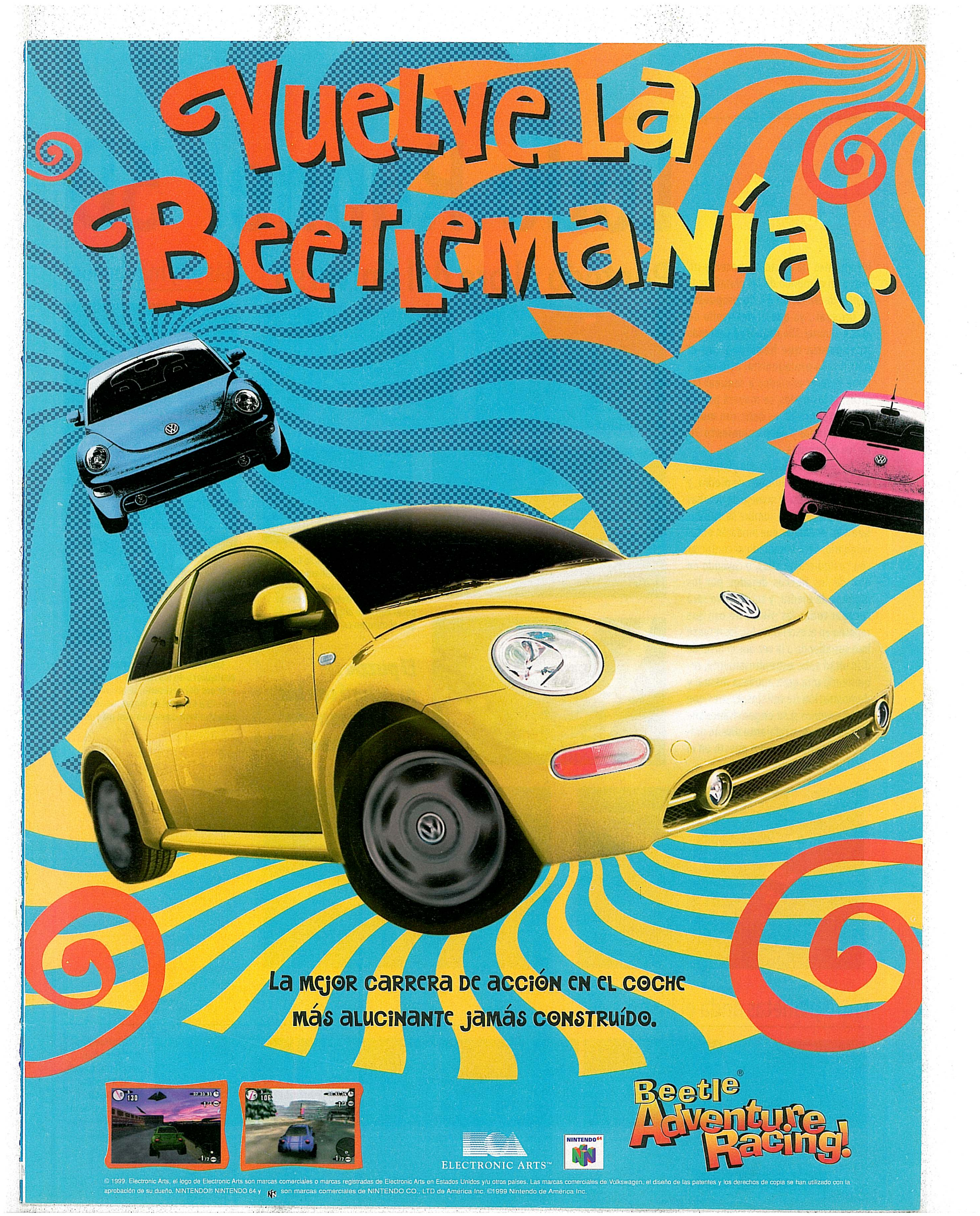
**GRÁFICOS**
*Las pantallas de «**Logical**» son las más atractivas, debido a sus variados fondos y redondos sprites. También es destacable la atrayente variedad de «**Shanghai Pocket**», aunque es algo confusa a la hora de jugar. Los más feotes son «Hexcite», «Klustar» y «Super Breakout».*

**MOVIMIENTO**
*También «**Logical**» se lleva la palma, pues sus bolitas recorren la pantalla con fluidez, y los giros de las ruedas son muy suaves. Aunque parezca mentira, «Super Breakout!» falla más que ninguno en movimiento, ya que detecta los choques defectuosamente. Los demás dan lo necesario.*

**SONIDO**
*Destacan «**Tetris DX**», con unos efectos espectaculares cuando se consiguen bonus, y «**Hexcite**», con diez melodías para escuchar en juego. «**Shanghai Pocket**» tiene menos variedad, pero apoya el desarrollo de las partidas. Se quedan atrás «Logical» y «Super Breakout!»*

**JUGABILIDAD**
*Ninguno puede superar la facilidad de manejo y la comprensión inmediata del sistema de «**Tetris DX**». «**Super Breakout!**» también es fácil de comprender, pero reacciona inadecuadamente. El caso contrario es «Logical», difícil de comprender. Los demás se quedan en correctos.*

**ENTRETENIMIENTO**
*Los variados modos de juego de «**Tetris DX**», «**Hexcite**» y «**Shanghai Pocket**», y la variación de parámetros de «**Klustar**», ofrecen diversión para rato, mientras que «Super Breakout!» no engancha debido a su escasa calidad. «Logical» no tiene modos, y peca de repetitivo.*


Vuelve la Beetlemanía.
La mejor carrera de acción en el coche
más alucinante jamás construído.
ELECTRONIC ARTS™
NINTENDO64
Beetle® Adventure Racing!
© 1999. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en Estados Unidos y/u otros países. Las marcas comerciales de Volkswagen, el diseño de las patentes y los derechos de copia se han utilizado con la aprobación de su dueño. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

- Infogrames
- Plataformas
- Mayo

# Lode Runner 3D

## Por todo el oro del universo

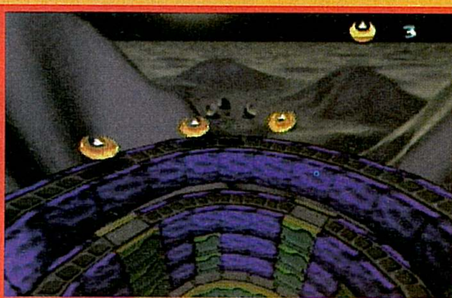
Infogrames ha decidido hacerse un hueco en el mundo de las plataformas dentro de Nintendo 64. **Su propuesta es inusual**, ya que el desarrollo de «Lode-Runner 3D» **requerirá casi más inteligencia que habilidad con el mando.** Su protagonista, otro de los Lode Runner enviados a saquear las arcas de los malos, se moverá por un **entorno semi-3D**, es decir, con **movimiento lineal y desplazamiento 3D de los decorados.**

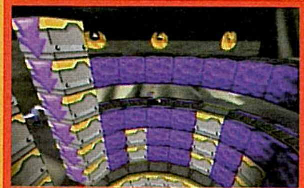
Armado tan sólo con una **pistola capaz de deshacer bloques de piedra,** y su habilidad para el manejo de bombas de tiempo, nuestro hombre se enfrentará a los enemigos que rondarán por el escenario. Será eliminado al contactar con cualquiera de ellos, o cayendo en uno de los huecos dejados por los bloques de piedra, y su objetivo será **recoger todas las piezas de oro** que reposen en el escenario. Así, los retos se irán sucediendo a la vez que el nivel de dificultad sube estrepitosamente, requiriendo una gran agudeza mental y demostración de reflejos. El mes que viene veremos si su **enganchante sistema de juego y relajante diseño** gráfico lo elevan a un buen puesto en el catálogo de Nintendo 64.











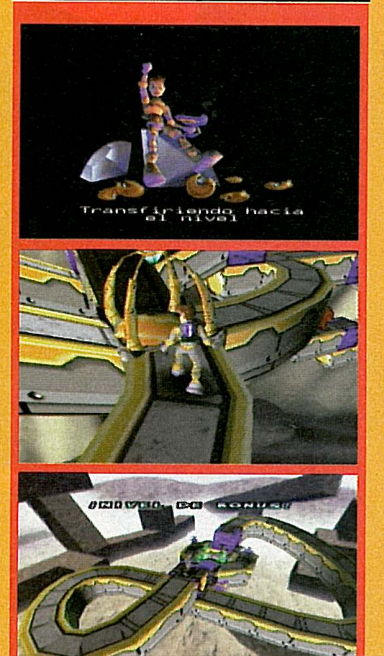


▲ **El sistema de juego** se basará en saber qué bloques debemos romper para no quedar atrapados entre ellos. También deberemos evitar pasar cerca de algún enemigo, ya que el mínimo contacto será letal.



*El puzzle se mezclará con las plataformas en «Lode Runner 3D».*

## Más oro, más bonus




▲ **Cuando nos enfrentemos a cualquiera de los niveles,** y recojamos más oro del necesario, se abrirá la puerta a un nivel de bonus, donde el objetivo será conseguir aún más oro.

### Primera impresión

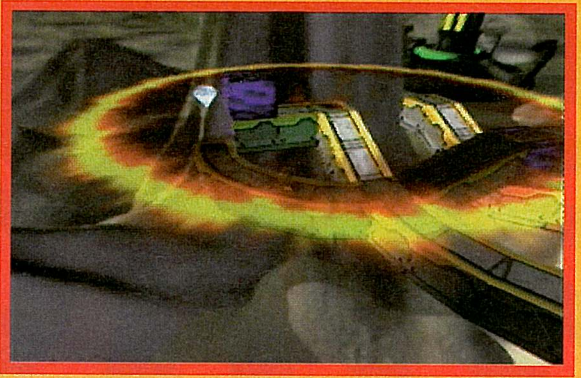


- Un juego diferente. Es un puzzle, pero tiene plataformas, y además hay que esquivar enemigos a lo Pac-Man....
- La cantidad de niveles por resolver se adivina grandiosa.



- Habrá que hacerse al lento movimiento de... todo en general.
- Gráficamente tiene poco que decir. El primer vistazo es algo flojete.





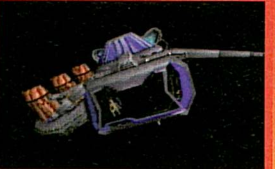
## Entre planetas anda el juego











◄ Al comenzar, y cada vez que completemos uno de los mundos, veremos unas relajantes escenas del viaje.

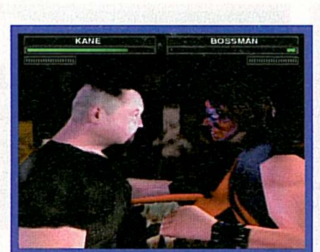
- Acclaim
- Wrestling
- Junio

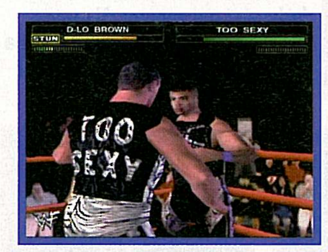
# WWF Attitude

## El mejor wrestling para tu consola

¿Un nuevo juego de wrestling? Sí, es nuevo, y por lo que parece barrerá del ring a los anteriores. En números, desde luego. Nada menos que **40 luchadores** tomarán al asalto la pantalla para participar en 15 pedazos de modos de juego, con la posibilidad de poner en práctica hasta **400 movimientos**, incluidos los característicos de cada "estrella".

En técnica también irá un paso por delante del resto. Los escenarios estarán en 3D, qué menos, serán muy diferentes a lo visto y desplegarán sorpresas de lo más vistoso. **Los luchadores aparecerán con sus caras reales,** y se alimentarán de **polígonos suaves y sólidos.** En el colmo de las expectativas, la opción **"crea-tu-propio-jugador"** se ampliará hasta el infinito. No sólo podrás sacarte un modelo de la manga, sino además **crear y grabar sus propios movimientos.** Añádele **nuevas armas, múltiples ángulos de cámara** y trucos,y tendrás que creernos en lo de que estamos ante el mejor juego de wrestling.










▲ Las caras serán las mismas que las de los protagonistas de carne y hueso. Son gráficos foto-realistas.

### Primera impresión

**+**

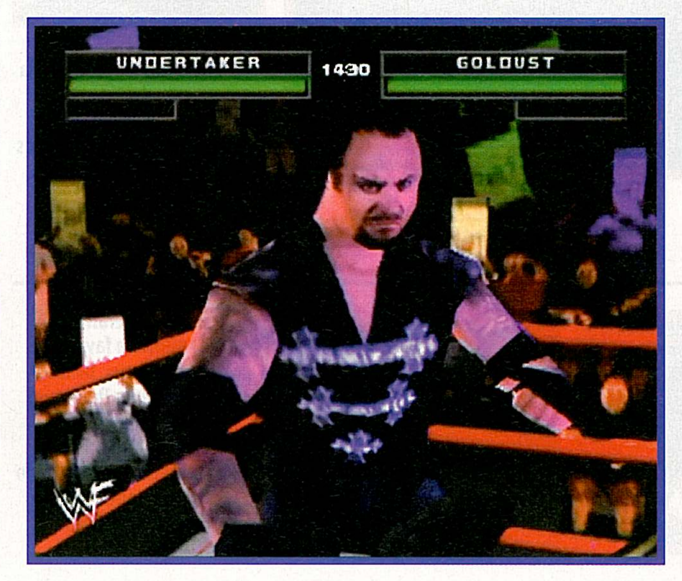
- La tecnología: los gráficos, movimientos, las nuevas técnicas de desarrollo.
- Los 15 modos de juego son un hito en la historia. Sobre todo el modo para crear un jugador a nuestro antojo, golpes incluidos.

**–**

- Como siempre, que el wrestling no sea uno de los deportes preferidos en nuestro país. Por eso quizá no sabremos apreciar el fenomenal trabajo que ha reproducido los rostros de los jugadores reales, así como todos sus movimientos.

***El juego nos permitirá utilizar más de 400 movimientos.***

◀ La opción para crear nuestro jugador se ampliará para permitirnos diseñar nuestros propios movimientos y grabarlos después en el controller pak.




## Noticias Rápidas

### «MONACO GP 2», EN LA LÍNEA DE SALIDA

*Ubi va corrigiendo sobre la marcha la fecha de lanzamiento de su esperadísimo, cada vez más, juego de Fórmula 1. Lo último que nos han dicho, firmado y confirmado, es que* ***estará listo a finales de mayo.*** *Bueno, tampoco es para deprimirse, pero es que tenemos tantas ganas de echarle el guante...*

### ES OFICIAL: HABRÁ «METROID 64»

*Lo dijo* ***Shigeru Miyamoto*** *durante la conferencia de desarrolladores que se celebró en San Diego hace aproximadamente un mes. «Metroid 64» está en desarrollo y podría ver la luz durante el* ***primer trimestre del 2000.*** *Ahora se está especulando con que utilizará el mismo* ***engine de «Zelda: Ocarina of Time»,*** *lo que supone cambiar todo el planteamiento de este plataformas. Por otro lado hemos sabido que también hay un* ***nuevo «Metroid» en camino para Game Boy Color.***

### MÁS DE «GAUNTLET LEGENDS»





*Otro juegazo que se espera con ardor y va viento en popa. Lo último que sabemos es que anda a mitad de desarrollo, que tendrá* ***seis stages cada uno con seis niveles,*** *y que habrá* ***tres guerreros nuevos además de los cuatro*** *de la máquina arcade. Aunque está todavía en pañales, ya adivinamos que utilizará una perspectiva más cenital que la versión arcade, aunque ocasionalmente la cámara se acercará al nivel del suelo. Seguiremos informando.*




### SEPTIEMBRE PARA JIM



*Lo primero confirmarte que sale, seguro, aunque no te hayamos dicho nada antes. Según los planes que nos ha pasado* ***Virgin, «Earthworm Jim 3D» estará disponible en septiembre tanto en N64 como en Game Boy Color.*** *Queda menos, pues, para disfrutar de las fenomenales aventuras del gusano. Ya sabes, esta vez en* ***3D.***

- Interplay
- Lucha
- Mayo

# Flying Dragon

## Golpea duro y a la cabeza

El próximo título de lucha que Interplay hará llegar a nuestras Nintendo 64 es de lo más prometedor que hemos visto en mucho tiempo. Su mayor virtud, además de la **velocidad de acción y su jugabilidad**, será, aunque suene raro, la multitud de **opciones retocables y modos de juego** que ofrecerá. Podremos elegir entre jugar en **dos o tres dimensiones**, permitiendo el esquive lateral en esta última opción; con **luchadores "normales", o Super Deformed**, ofreciendo variados modos de juego según el tipo de combatientes que escojamos; y además, (esto ya es más normal) variaciones en el tiempo de combate, longitud de las barras de energía, desactivación de magias y demás cositas útiles para alargar la vida del cartucho.

La probabilidad de que «Flying Dragon» se alce a los puestos de cabeza en el género de lucha es muy alta, ya que, además de tener un **aspecto gráfico imponente y un control asequible** desde la primera partida, los combates entre sus **ocho luchadores** estarán muy equilibrados, algo clave en este género. Pero aún habrá que esperar al próximo mes para disfrutarlo.






◀ **El nivel gráfico** es de los más cuidados que hemos visto. Cualquiera de los luchadores tiene una pinta impresionante.

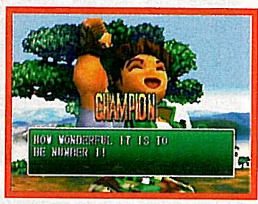


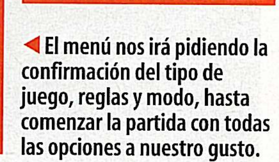

◀ **Dentro del modo historia** se incluyen campeonatos. Si vamos pasando eliminatorias hasta llegar a la final, no enfrentaremos a uno de los personajes ocultos.





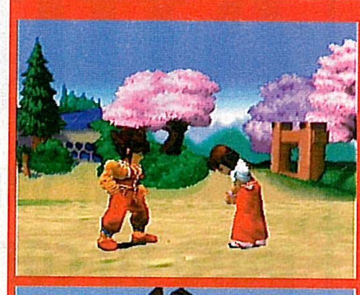




◀ El menú nos irá pidiendo la confirmación del tipo de juego, reglas y modo, hasta comenzar la partida con todas las opciones a nuestro gusto.

## Super Deformed







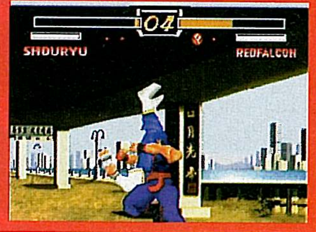

▲ **Elegir el modo Super Deformed** significará entrar en un juego totalmente distinto, que mantendrá el nombre de los luchadores y poco más. Los protagonistas aparecen rechonchos y cabezones, se reduce el número de botones para su manejo, e incluso se amenazan con la palabra entre ellos.

## Reubicación de contrarios







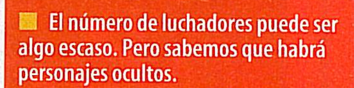



▲ **Las llaves** serán otro de los puntos a favor de «Flying Dragon». Incluso en modo Super Deformed, la contundencia de las mismas deja al luchador que las recibe en tal estado de atontamiento, que acaba desplomándose.

## Primera impresión



- Es lo más rápido, jugable y gráficamente realista en lucha, que hayamos visto en Nintendo 64.
- Las interminables posibilidades que ofrecerá, harán de este cartucho uno de los más completos y duraderos.

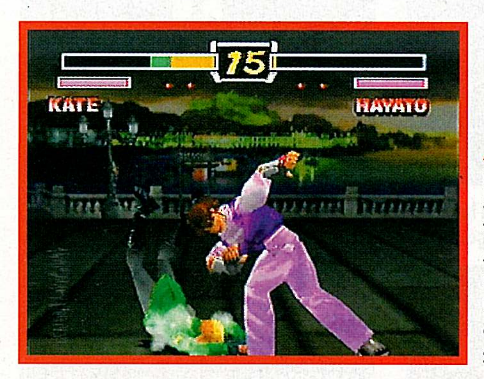


- El número de luchadores puede ser algo escaso. Pero sabemos que habrá personajes ocultos.
- Si llegase traducido, podríamos enterarnos de las tonterías que se dicen los luchadores en el modo SD.

## La dimensión de quita y pon

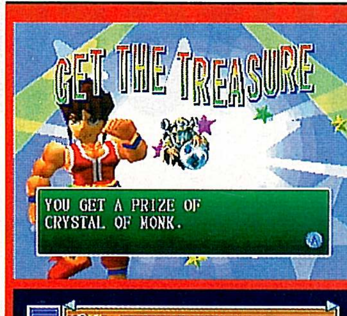



▲Dado el enfrentamiento entre defensores de la lucha en 2D, detractores 3D declarados, y viceversa, «Flying Dragon» dará a **elegir entre las 2D y 3D con una opción.** Nosotros no nos vamos a meter, así que diremos que "el tipo de lucha cambia, es diferente... creemos".




▲En el modo normal la lucha adquirirá un **tono realista.** Algunos golpes mostrarán una magnífica crudeza, pero sin nada gore.

## A premio por victoria





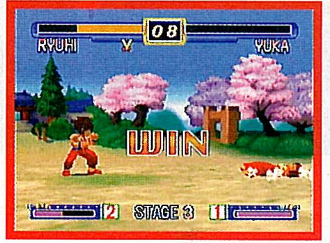


▲**En el modo SD** iremos ganando objetos cada vez que venzamos a algún contrario. Habrá desde trajes protectores hasta objetos mágicos que podremos equiparnos antes de luchar. Además, irán subiendo de nivel con la experiencia ganada en cada combate.
















***Estamos ante una de las promesas de la lucha en Nintendo 64.***

## Poderes especiales




▲**Cada uno de los personajes** ofrecerá un repertorio de golpes especiales. Podrán ser más o menos espectaculares, pero producirán un bajón en la barra del contrario.



### EL FUTURO DE THQ

*La buena compañía americana está trabajando en un **nuevo RPG para Nintendo 64,** que se llamará **«Nomen Quest»** y ahora mismo está en las manitas de **H2O** (la gente de «Tetrisphere»). Por otro lado os cotilleamos que las versiones de **«Road Rash» y «Nuclear Strike»** para 64 bits van viento en popa, y que también hay planificado un **nuevo juego de wrestling.***

### KONAMI CONFIRMA FECHAS

*Por fin sabemos algunas fechas de los próximos lanzamientos de Konami. La Gran K ha confirmado que **«Castlevania 64» estará en la calle a mediados de mayo,** coincidiendo con **«ISS 99» de Game Boy Color.** Hasta aquí la nota oficial. Lo que sigue es especulación propia: **«NHL 99» y «NBA 99»** (N64 y GBC) podrían llegar en **verano; «Goemon 2»** es una incógnita total, mientras que **«Hybrid Heaven»** aparecerá como poco en septiembre.*

### SE ACLARA LO DE «FIGHTING FORCE 64»

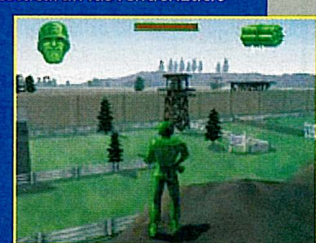



*Que sí, que no, que lo tiro yo, que ahora no lo saco. **Eidos** parece haber deshojado por fin la margarita de «Fighting Force 64» y ha decidido pasarle el testigo a la gente de **Crave.** Entonces, el juego, un beat´em up de **lucha en 3D** aclamado en otros soportes, aparecerá bajo este sello. Lo que no sabemos todavía es cuándo...*




### «ARMY MEN», LO ÚLTIMO DE 3DO PARA NINTENDO

*Es una pena que aún no haya salido en España el fantástico «Battletanx», porque ibais a alucinar con el trabajito de los 3DO Studio. Menudo juegazo, y el que se anuncia no le va a la zaga. Un **"shooter" en tercera persona con dos ejércitos de miniaturas enfrentados.** Serán catorce niveles de guerras épicas, en los que destacarán las renderizaciones del decorado. En la jugabilidad, habrá **acción, estrategia,** y un modo cuatro jugadores genial. ¿Para cuándo? Paraguayo.*



- Midway
- Carreras
- Sin determinar

# California Speed

## Bajo la sombra de «San Francisco Rush»

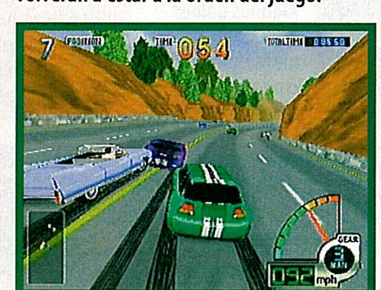
De nuevo un arcade, de nuevo coches y cómo no, de nuevo la mano de Midway detrás. «California Speed» huele a conocido, pero también a fresco. Lo conocido es la **mecánica, desde luego muy «Cruis´n»**, y lo fresco es el envoltorio, que recibe modificaciones desde la recreativa, añadiendo nuevos circuitos, atajos y vehículos. La versión N64 **usa el engine de «Rush 2»**, pero los diseñadores han conseguido **más realismo y una conducción más equilibrada.** Se nota también el aumento en el número de frames, y en la parcela gráfica hay más colores, en escenarios más variados... En números, hay **14 circuitos,** todos californianos a tope y cargados de atajos y rutas alternativas, y más de **15 vehículos,** entre los que encontraréis coches modernos, clásicos, deportivos y hasta carritos de golf. Y en todos podréis modificar el color, el tamaño de las ruedas, los amortiguadores...



▲ Uno de los circuitos transcurrirá casi íntegramente en uno de estos canales.



▲ Los vuelos y saltos más o menos largos volverán a estar a la orden del juego.



### Primera impresión

**+**

- Entusiasmará a los fanáticos del modelo «Cruis´n». Arcade de carreras sin complicaciones.
- Los escenarios, que combinarán realismo y fantasía. Lugares reales y volcanes, túneles subacuáticos...

**−**

- El excesivo parecido con la serie «Rush». Hasta los derrapes de los coches serán los mismos.
- Como otras veces, que no sepamos exactamente cuándo estará a la venta en España.

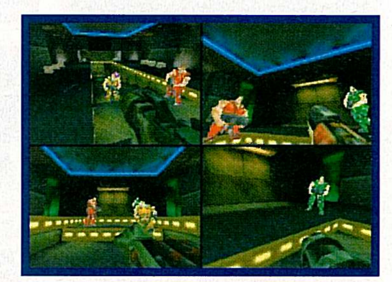
◄ Se ha utilizado el engine de «Rush 2», modificado para ofrecer una conducción más equilibrada y un ritmo más compensado.

- Activision
- Acción 3D
- Junio-Julio

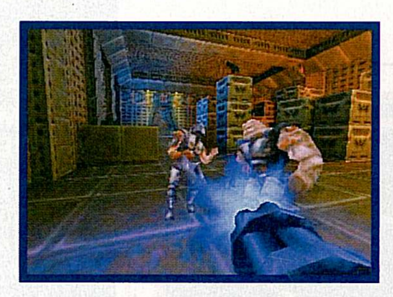
# Quake II

## Se va acercando el momento

Disfruta de las últimas pantallas que ha ofrecido Activision de la esperadísima secuela de Quake. Pero tampoco le pongas tanta pasión que nos hemos enterado de que la cosa va para largo. Así es, pese al magnífico aspecto que muestran, cosa también de la **expansión hi-res, el juego se va a retrasar un pelín,** según parece por culpa del modo multijugador. Lo demás, escenarios 3D, luces, armas, enemigos, argumento y todo lo que sigue ya está dispuesto y codificado en un cartucho que llevará 128 megas y promete dejarnos extasiados. Eso, o por lo menos darnos mucha más acción que cualquiera de los 3D disponibles.



▲ El modo multijugador está dando mucha guerra a los programadores. Pero, según parece, la cosa avanza bien.









La expansión de memoria permitirá jugar en alta resolución, y disfrutar de impactantes imágenes tanto de los escenarios como de los personajes. ►

### Primera impresión

**+**

- El nivel de acción promete romper con todo.
- El modo gráfico, la utilización de las paletas de color, alta resolución...

**−**

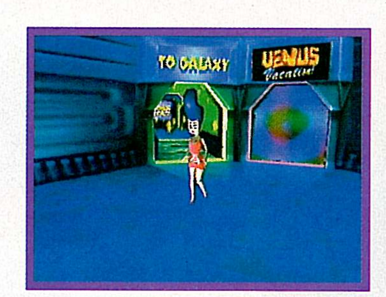
- Queremos ver con nuestros ojitos cómo ha salido el modo multiplayer.
- Que no nos digan que se va a retrasar otra vez, por favor.

- Crave Ent.
- Juego de bolos
- Mayo

# Milo´s Astro Lanes

## La vía Boláctea, la aurora Boleal

Crave ha decidido que, en breve, dejemos en bancarrota a todas las boleras del país, mediante «Milo's Astro Lanes». Se trata de un **juego de bolos algo inusual** debido a su curiosa mecánica. Sí, lanzamos la bola de los tres agujeritos por una deslizante pista para derribar todos los bolos que podamos, pero se incluirán items que harán que los tiros más esperanzadores se conviertan en una desgracia total. También hará gala de multitud de **escenarios bien raros,** situados en estaciones espaciales, donde manejaremos a unos inconcebibles personajes. Su **fácil control** y ameno desarrollo se erigirán en sus mayores virtudes.










### Primera impresión

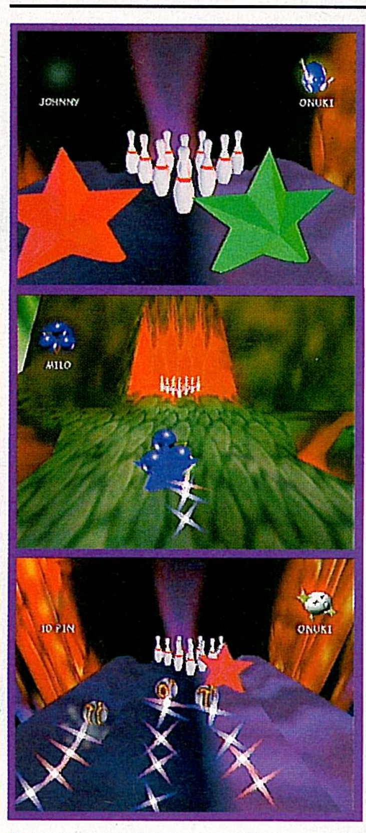
**+**

- La jugabilidad se verá potenciada gracias a la inclusión de varios items. Sin ellos, lo más seguro es que sólo los boleros se interesasen por él.
- Ofrecerá múltiples campeonatos en los que participar, y se saldrá de la dinámica de "tiras tú, tiro yo" gracias a sus niveles de bonus.

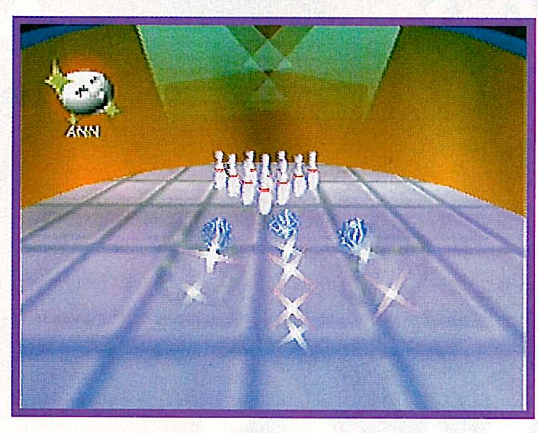
**–**

- El aspecto gráfico no sorprenderá a nadie, y, aunque incluya varias vistas de la acción, no dejaremos de ver pistas de bolos continuamente.
- El sistema utilizado para los lanzamientos se queda un poco corto, ya que sólo controlamos la fuerza y la desviación de la bola. ¿Y el efecto?

## Efectos espaciales

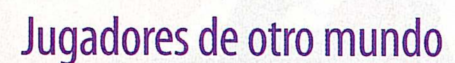



▲ La novedad de este cartucho respecto al tradicional juego de bolos serán los **items.** Los conseguimos tocándolos con la bola al tirar, y podemos utilizarlos al momento.




▲ Aunque tenga una pinta tan rara, este cartucho es un simulador de bolos puro. Su aspecto más cuidado será la física de la bola.

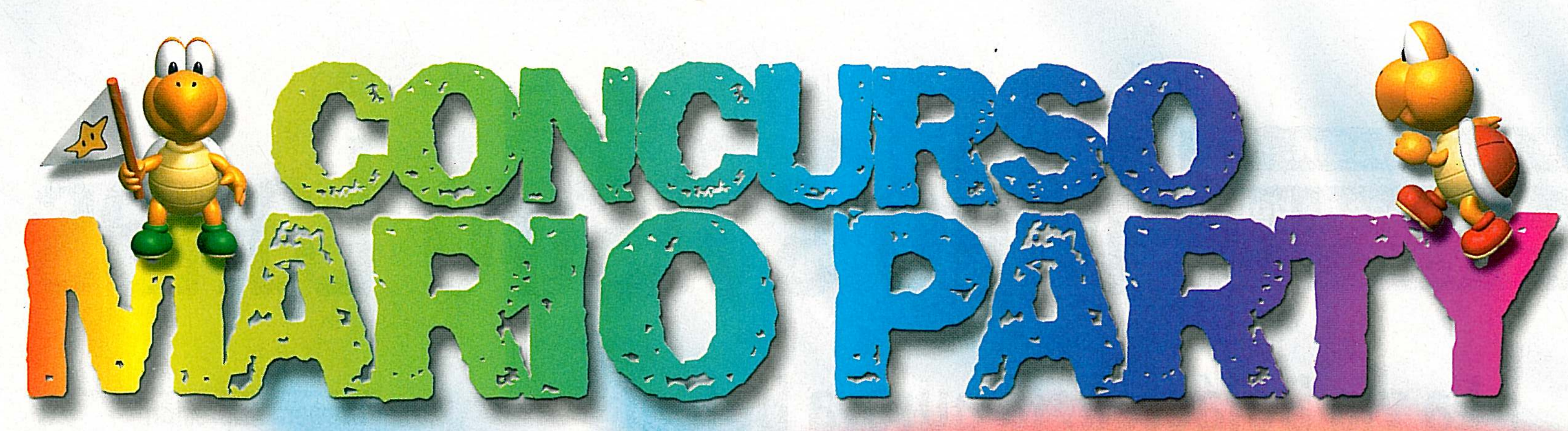
***N64 recibe su primer juego de bolos.***



## Jugadores de otro mundo




La gracia de Milo (el único protagonista humano que encontraremos) al tirar, será igualada por los otros **cinco personajes del juego,** que no son otra cosa que **alienígenas, robots** y demás. La inverosímil estructura física de estos... señores, no será obstáculo para ejecutar unos **lanzamientos llenos de gracia y estilo en su movimiento.**




**¡¡¡Contesta correctamente a estas 5 preguntas que te plantean los amigos de MARIO y gana!!!**

**1. ¿Cómo haces avanzar a tu personaje?**
a) Pinchándole el trasero con una aguja.
b) Tirando el dado.
c) Con unas botas mágicas.

**2. De entre estos personajes, hay uno que no participa en el juego, ¿sabes cuál?**
a) Donkey Kong.
b) Luigi.
c) Link.

**3. Una de estas cosas no se vende en la tienda de items. Dinos cuál.**
a) Dados.
b) Loro repitevoces.
c) Gorras y guantes.

## Bases del concurso:

**1.** Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: **Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid),** indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MARIO PARTY.**
**2.** Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un cartucho de «Mario Party» para N64 y un peluche de YOSHI. Seguidamente se extraerán OCHENTA cartas más cuyos remitentes recibirán un Peluche de YOSHI. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
**3.** Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días **15 de Abril y 31 de Mayo de 1999.**
**4.** La elección de los ganadores se realizará el 2 de Junio de 1999 y sus nombres se publicarán en el número de Julio de la revista Nintendo Acción.
**5.** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
**6.** Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.


¡Regalamos
20 juegos «Mario Party»
y 100 peluches de Yoshi!
NINTENDO64
MARIO PARTY
PAL VERSION
Nintendo
4. ¿Cuántos tableros
hay en el juego?
(sin incluir los secretos)
a) 10 b) 6 c) 4
5. ¿ Quién se encarga
de vender las estrellas?
a) Yoshi
b) Kinopio
c) Lakitu
Nintendo
www.nintendo.es
NINTENDO64




Los colores de las casillas deciden *el tipo de minijuego. Si todos estamos sobre una casilla azul, disputamos un 4versus (la mayoría son de ese color); si hay 2 sobre rojo, un 2versus2; y si hay uno, un 1versus3. Si caes en verde, cambiará a azul o rojo.*

NINTENDO 64

NINTENDO-HU ON

T 0

informa
jue

# MARIO PARTY

## ¡Todos a la **mesa**!

Plantear un cartucho de consola como un juego de mesa no está dentro de lo corriente, excepto en conversiones directas de este tipo de jue-os (que tampoco han tenido mucho ... idea de Nintendo es poder ... **de jueguecillos** ... diante ... ":

... **as y**

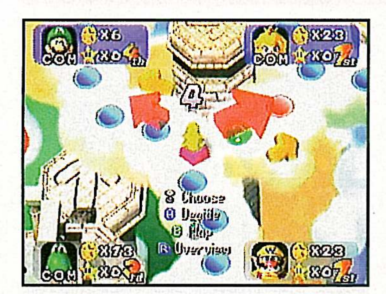
... cado de ex- ... peinarnos, os ... de aprenderlo vosotros mismos, previa lectura de cada uno de los cuadros incluidos en estas páginas. Lo que sí tenéis que saber es que **las estrellas,** como en todo juego con Mario de por medio, **son los objetivos.** La partida nos va ofreciendo oportunidades para comprarlas, aunque también entran en juego más factores, como el número de monedas recaudadas en los minijuegos, o los ignos de interrogación visitados.

El caso es que nos podemos tirar **horas y horas delante de la pantalla** para conseguir vencer en determinado escenario, sacar un tablero escondido, conseguir suficientes monedas para comprar ese ítem tan molón... y si San Críspulo nos ha bendecido con **cuatro mandos** en una misma consola, y la compañía de tres amigos, las **horas de diversión** se convierten en inverosímiles fines de semana sin visitar el WC. Todo debido a la **increíble adicción** que ofrece, y a que atrae a **gente de todas las edades,** ya que los **minijuegos son sencillos de comprender, graciosos, desafiantes, adictivos,** hiperjugables... Lo único que os puede echar para atrás es la **explicación en inglés** de cada uno de los minijuegos, pero eso está solucionado con la **guía de textos** en castellano que se va a incluir en cada cartucho.

En definitiva, la nueva apuesta de Nintendo y Hudson es un **dechado de originalidad y virtudes jugátiles,** que **recomendamos especialmente para partidas en grupo.**

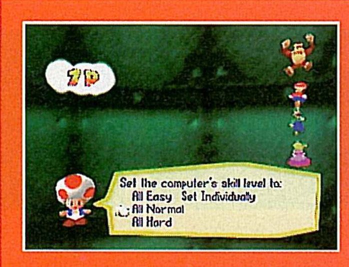



En los últimos cinco turnos, Koopa ofrece los resultados actuales, e incluso predice quién ganará. No siempre acierta, pero mosquea.



En todos los tableros hay puntos donde el camino se bifurca. Mirad en el mapa dónde está la estrella y escoged la ruta adecuada.

## ¡Ahora caigo!







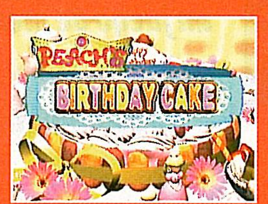






*Antes de comenzar la partida nos tiramos de cabeza a una tubería, dentro de la cual, y en plena caída, un Kinopio amabilísimo nos ofrece* **multitud de opciones: número de jugadores, elección de personaje, oponentes, nivel de dificultad de cada uno, número de turnos y, por fin, tablero.**

## Tableros de juego

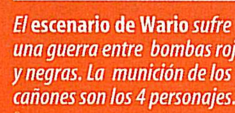




















*En el dulcísimo* **escenario de Peach,** *podemos pagar a unas plantas carnívoras para que quiten monedas a los demás.*

**El escenario de Wario** *sufre una guerra entre bombas rojas y negras. La munición de los cañones son los 4 personajes.*

*La* **sala de máquinas de Luigi** *está llena de mecanismos que abren o cortan el paso. Lo difícil es llegar al lugar deseado.*

*La* **jungla de Donkey** *es peligrosa. Tiene trampas como bolas rodantes, y piedras que piden dinero por apartarse.*


















*Una isla llena de frutos y con dos* **Yoshis** *que sufren por su separación, sirve de escenario a un tablero de largos recorridos.*

**El escenario de Mario** *es el más agradable. Podéis conseguir muchas estrellas, siempre que evitéis a Bowser.*

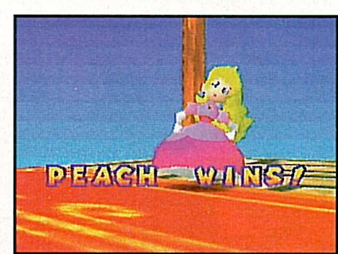
*Además, podéis jugar en el* **estadio de minijuegos,** *donde lo que importa es conseguir el máximo número de monedas.*

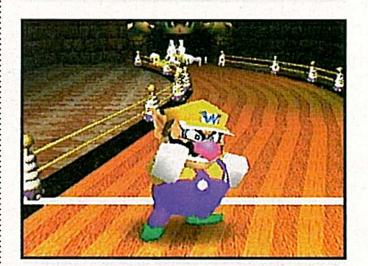
*También se nos ofrece una* **isla en la que sólo avanzaréis** *si superáis el minijuego de la casilla correspondiente.*

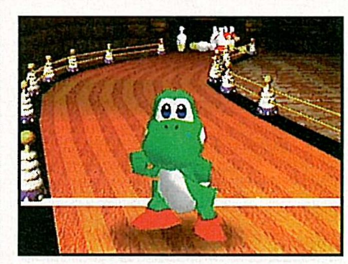






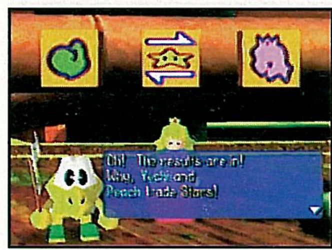





**Tenéis seis estrellas de Nintendo** *para elegir como personaje. Donkey Kong, Luigi, Mario, Peach, Wario y Yoshi están esperando su oportunidad para mostrarte un montón de movimientos, gestos y frasecitas habladas que nunca habíais visto en sus juegos. Todo un acierto por parte de Hudson.*

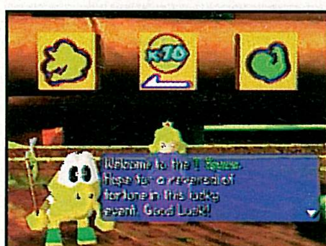










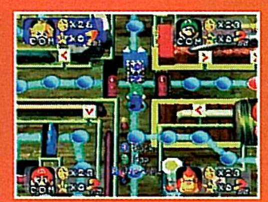



**También tenemos la oportunidad de ganar de todo por la cara** *si llegamos a un signo de admiración. Allí se nos da la oportunidad de participar en el Chance Time, un juego en el que lo más fácil es perder diez monedas. ¿Cómo funciona? Pues a base de cabezazos. En serio, hay que parar el movimiento de cada cubo con la cabeza y acertar con el personaje elegido.*

## Los objetivos de la partida

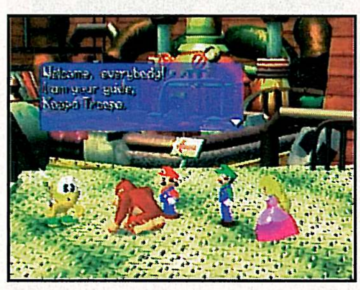






*Kinopio Informador nos muestra dónde está la* ***primera estrella.*** *Si llegamos al lugar con* ***20 monedas,*** *ya es nuestra, pero si alguien la compra antes que nosotros, cambiará de ubicación. Menos mal que el fantasma se presta a robarlas.*



*Koopa es el guía en todos los tableros. Cada vez que lo veáis, discursito y monedas al canto.*




*Si no sabéis inglés, podréis echar mano de la guía de textos que incluye el cartucho.*




*Pasar por la salida es una movida de las buenas. Koopa siempre premia con monedas.*



*Algunos minijuegos sorprenden con una secuencia introductoria.*



*Podemos visitar diferentes lugares dentro del menú principal...*



*...Y comprar minijuegos a la viejecita en la casa de los ídem.*

**«Mario Party» se desarrolla como un juego de mesa, que debéis probar en compañía.**

## Juegos para uno




*En esta prueba,* ***una de las tortugas tiene un cofre repleto de monedas.*** *Se trata de averiguar cuál, una vez que hayan dejado de girar, cruzarse y saltar a toda pastilla. Fácil, ¿no?*

*Para un solo personaje, encontramos pruebas como la* ***sombra del fantasma,*** *donde hay que adivinar qué fantasma se mueve primero,* ***memoria,*** *donde hay que destapar dos piezas iguales; o un* ***baile sureño,*** *para saltar al ritmo.*

## Todos contra todos

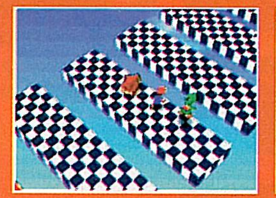


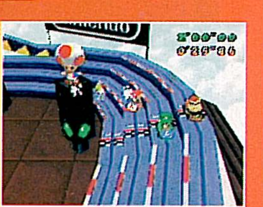


*La **prueba de la orquesta** consiste en hacerse cargo de un instrumento y tocarlo al son. Debemos repetir lo que oigamos con la ayuda de un "pintagrama". Intentad hacerlo bien u os tirarán de todo...*





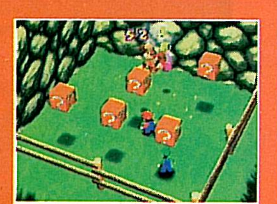
























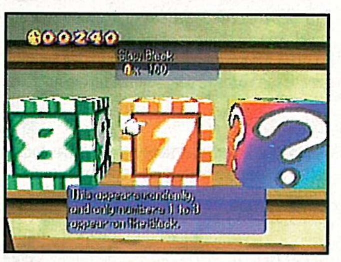
*Además de la graciosa prueba de la orquesta, en los juegos de competición a cuatro encontramos **carreras de obstáculos en monopatín**, inflamientos de "globowsers", un **scalextric** puro (y duro), **Simon Says**, búsquedas de tesoros subterráneos, **deformación de jeta de Bowser**, descalabramientos por bloque lleno de monedas, pesca (esos callos),malabarismos en isla de reducido tamaño...*

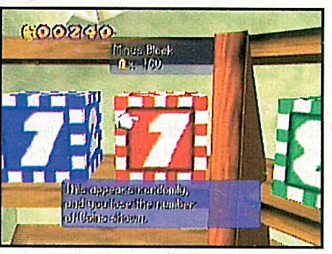
***Aquí tenéis, llenos de orgullo patrio y felicidad infundada, a todos los personajes que aparecen en este divertido cartucho. Y pensar que el juegucito empezó por culpa de una fea disputa por saber quién era el personaje estrella de Nintendo...***











**La tienda ofrece de todo, hasta de lo que no hace falta.** *Desde el menú principal podemos acceder a una surtida estancia, repleta de estanterías con multitud de objetos. Entre ellos podemos encontrar diferentes dados, que a diferencia de los normales ofrecen tiradas con un ocho como mínimo, o con un tres como máximo, o una sorpresa tipo varias monedas, o la aparición de Bowser... lo raro es que no podemos elegir la tirada en la que utilizarlos, sino que aparecen aleatoriamente a lo largo de la partida. También podemos comprar objetos tontos, como el bichillo rojo del gorrocóptero, o un loro que imita las voces de los personajes en la casa de las opciones. ¡Ah!, y las huchas. Una de ellas nos da un tanto por ciento de beneficio por la cantidad que tengamos ingresada, la otra hace un doble o nada al final de cada partida. Sabiendo comprar, hay diversión para rato.*






**Al final, resulta que gana el mejor,** *y mira que molesta reconocerlo. El recuento de estrellas, monedas con las que hemos terminado, monedas recaudadas en los minijuegos y casillas de interrogación visitadas, dicen a las claras quién ha ganado.*

## El Análisis

**GRÁFICOS**  86

Los tableros renderizados màrcan un notable nivel, que en algunos casos sorprenden con llamativos efectos de luz. Los escenarios de los minijuegos son vistosos, pero algunos no tan notables.

**MOVIMIENTOS**  84

Algunas de las pruebas tienen problemillas con los saltos de los personajes, pero pocas veces os daréis cuenta de ellos. Todos los desplazamientos de escenarios, scrolles y zooms son correctos. Sin virguerías.

**SONIDO**  87

Variadas y alegres melodías acompañan a cada uno de los escenarios, además de poder escuchar efectos muy acordes con cada tipo de minijuego.

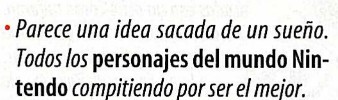
**JUGABILIDAD**  92

Sólo los textos en inglés restan algo de jugabilidad a «Mario Party», el mejor ejemplo de título multijugador que nunca hayamos visto.

**ENTRETENIMIENTO**  89

Plataformas, carreras, peleas... una partida puede hacer que olvides lo que son los géneros de videojuegos. Además, incluye montones de secretos, curiosidades y premios. Qué pena que tengan que jugarlo tantas personas para que ofrezca su máxima cota de diversión.

**TOTAL 90**



- *Parece una idea sacada de un sueño. Todos los* **personajes del mundo Nintendo** *compitiendo por ser el mejor.*
- *La* **increíble adicción** *que desarrolla jugando varias personas: puedes estar delante de la pantalla durante días enteros. ¿Dormir?, ¿comer?, ¿qué es eso?*
- *Hace falta ponerle ganas para* **jugar solo,** *pero los secretos que guarda bien merecen algunas partidas "aburridas".*
- *Puede provocar una afonía perfectamente comprensible, hasta un molesto callo en la palma de la mano. Todo sea por* **ganar a nuestras amistades.**

## Bowser, alias "El Gamberro"













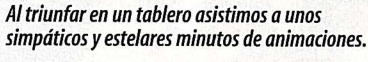
*En nuestros paseos por los tableros, siempre hay que tener* **cuidado de no pasar** *(no hace falta ni caer en la casilla)* **por donde Bowser reside.** *Cada vez que habla de la suerte que tenemos de ver su nuevo invento, o de participar en uno de sus juegos, perderemos moneditas.*






***Al comienzo tiramos el dado, como en todo juego de tablero, para determinar el orden.***






***Al triunfar en un tablero asistimos a unos simpáticos y estelares minutos de animaciones.***



## 3 contra 1

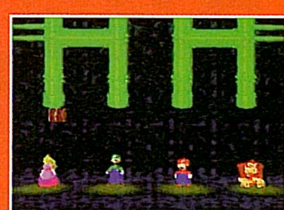












*En estos juegos nos* **las vemos con nuestros compañeros. Huida de planta carnívora,** *martillazo al "canto cuadrao", tuberías del tesoro, bolera, recogida de monedas en flor...*











### 2 contra 2

*Hay* **muy pocos** *juegos* **de este tipo,** *pero puede que sean* **los más divertidos** *de todos. Los personajes se agrupan en equipos de dos, y deben colaborar entre ellos para vencer al equipo contrario. Una* **carrera en vagoneta** *de tracción a la manivela, carreras en monopatín de dos plazas con pedrusco, carreras de Bobsleigh, un explosivo partido de "bombacesto"...*











**El control en los saltos es fundamental** *para poder caer con algo de dignidad. Si se nos ocurre torcer el volante justo antes del final de la rampa (si es que la hay), o vamos demasiado pegados a otro coche y lo tocamos en el salto, el resultado suele ser un número indeterminado de vueltas de campana y otras desgracias.*

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS-PARADIGM
VELOCIDAD-AVENTURA
128 MEGAS
6 CIRCUITOS
BATERÍA:NO






# BEETLE ADVENTURE RACING

## Algo más que **conducir**

Este cartucho contiene uno de esos juegos que **convencen poco a poco.** Antes de jugarlo, no parece muy divertido dejar un poco aparte lo de llegar el primero para centrarse en la **recogida de unas cajas** que no sabemos para qué porras sirven. En las primeras partidas te das cuenta de que, además, **no tiene unos circuitos fáciles de aprender**, cosa que dificulta el pleno disfrute de las vueltas iniciales, pero que también tiene la ventaja de alargar la vida del juego. Tampoco la velocidad convence del todo. Los coches que se pueden elegir al comienzo no llegan a las despeinantes velocidades de los nuevos Volkswagen Beetle que aparecerán al ganar los diferentes modos. Pero, aún sin conocer las virtudes que esconde, **el título gusta, tiene algo** que le hace diferente, y que llama poderosamente la atención.

### ¿Dónde están las cajas?

Por todas partes. Si algo distingue a «Beetle Adventure Racing» de los demás títulos de conducción, es la **recogida casi obligatoria de cajas.** ¿Que para qué? Pues porque podemos conseguir continuaciones recogiendo más de 50 puntos en una carrera, acelerones desmesurados de pocos segundos de duración con las cajas marcadas con una Gran N (!?), o trucos, de los de descubrir coches ocultos y sacar nuevos modos. Así, **cada uno de los circuitos será recorrido decenas de veces** para conocer todos sus recovecos. Y no se hace pesado, sino todo lo contrario: cada vez es más divertido surcarlos, ya que podemos elegir entre múltiples caminos en plena carrera. Si a esto unimos el **modo de varios jugadores,** que incluye armas y nuevos escenarios, aunque no brilla gráficamente, el resultado es una **maravilla en jugabilidad, en técnica, y, además, novedoso.**



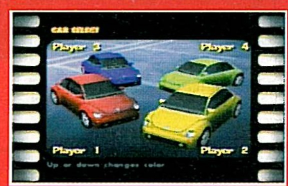
*A veces es mejor dejarse caer en las bajadas en espiral. Aunque el coche se haga añicos, seguramente ganaremos algún puesto.*

## Cuatro "bichos"



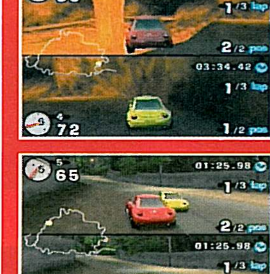




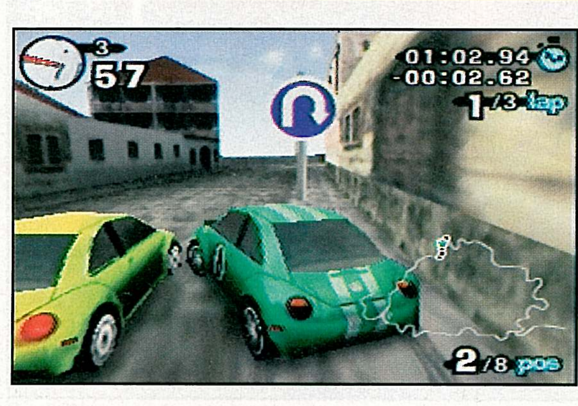



Conectad cuatro mandos y entraréis en el **modo batalla.** El objetivo aquí es dejarse la piel en doce "arenas" diferentes, mientras os lanzáis a la búsqueda de **cajas con armas y escarabajos de colores.** O sea que toca pelear.

## A dos bandas



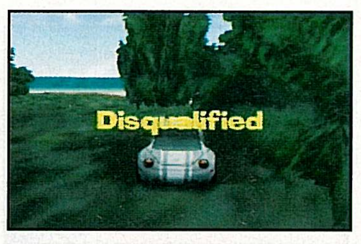

Las carreras para **dos jugadores** mantienen una **buena velocidad,** y dejan bien claro cuál de los corredores conoce los mejores atajos.




Las señales son una gran ayuda en la primera vuelta. Lo malo es que se caen a la menor embestida. Mejor, aprendeos los circuitos de memoria.




La velocidad no es el problema, sino los enrevesados tramos de algunos circuitos.



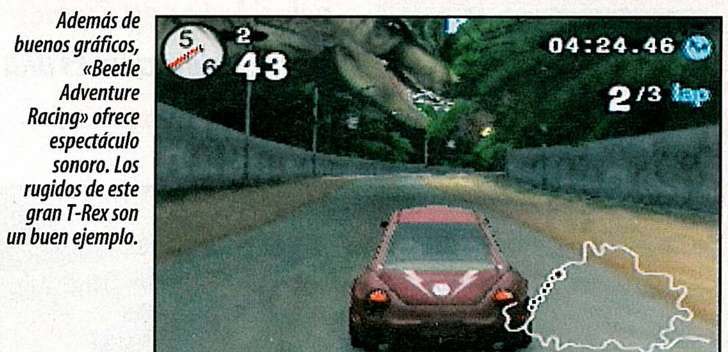

Si el grupo llega a sacarnos más de un minuto de ventaja, seremos eliminados.



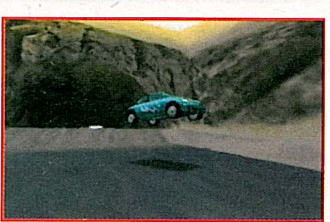
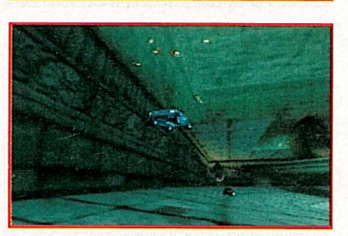
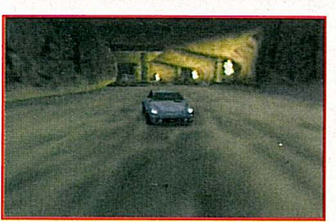





Además de buenos gráficos, «Beetle Adventure Racing» ofrece espectáculo sonoro. Los rugidos de este gran T-Rex son un buen ejemplo.




**Al principio no lo sabes, pero hay decenas de caminos por recorrer. Cada vuelta puede tener un decorado diferente.**





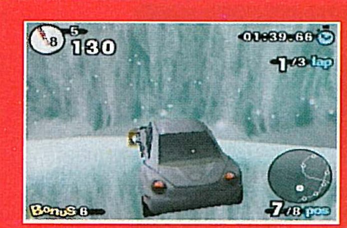
**El premio para los victoriosos es una espectacular repetición** de más de la mitad de la carrera. Si pensabais que el juego era una maravilla gráfica mientras conducíais, fijaos en la pinta que tienen estas capturas, tomadas durante la repetición. El movimiento de las cámaras, la potencia de la acción, los aún más apreciables efectos de reflejo en las carrocerías... en fin, que más vale que os fijéis en estas increíbles secuencias, porque su calidad es más que buena, y porque sólo tienes la oportunidad de verlas al terminar cada carrera.



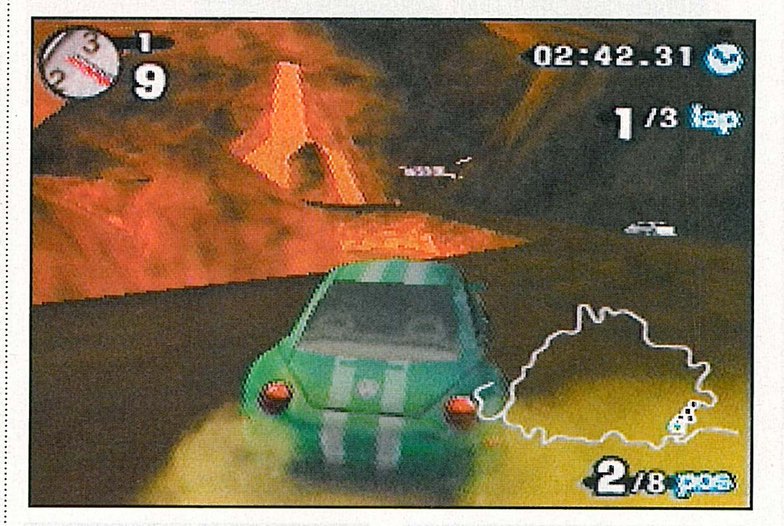
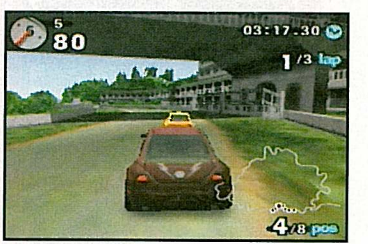



**La sensación de realidad es total con la vista subjetiva.** *Si os atrevéis a ponerla, veréis que la sensación de velocidad aumenta, y seréis obsequiados con unos temblores que, si eran inapreciables desde la vista exterior, aquí se convierten en pequeños seísmos. Probadla al romper objetos, y veréis oscurecerse la pantalla con los trozos que saltan al parabrisas. La sensación de vértigo en los saltos y vueltas de campana posteriores también es posible, por lo que recomendamos la ingesta de pastillas, de ésas para el mareo, antes de cambiar de vista.*

## Se hace camino al acelerar

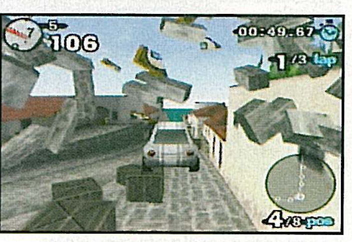




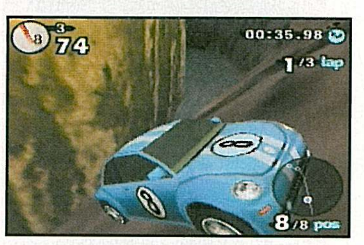





*A veces el juego incita a romperlo todo, colocándonos ristras de cajas entre señales.*



*Y, con el suficiente arrojo, también llegaremos a destrozar algún muro que otro.*



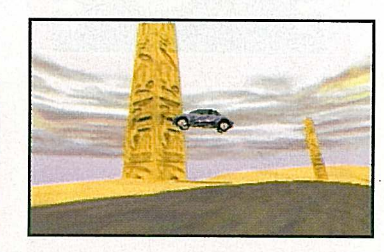
*Lo que no podemos destrozar son las paredes, así que mejor trepar por ellas.*

## Atropellando cajas






*La increíble resistencia de la carrocería de los Beetle se aprovecha a tope para* ***romper todas las cajas que podamos*** *sin despeinarnos. Las más abundantes son las* ***marcadas con un número****, que se suma a los puntos conseguidos durante la carrera para así optar a las continuaciones. Las* ***marcadas con una N*** *nos dan un nitro instantáneo, y si conseguimos romper una con un* ***símbolo raro****, habremos ganado* ***un truco*** *en el menú de cheats.*



**«Beetle» muestra que la velocidad no está reñida con la exploración. Es una aventura sobre ruedas.**







En cualquiera de los circuitos podemos encontrar, a veces casi sin querer, decenas de **tramos alternativos.** Si por ejemplo nos vamos de cabeza contra una pared de hielo, puede que se rompa y sigamos por un túnel, o, en un "mal salto", terminar rodando por una playa y ganar posiciones.




**Los efectos de derrape son casi reales.** *Aunque estos derrapes han sido realizados adrede, el realismo lo da la cantidad de polvo o arena que se levanta. Poneos las gafas.*



*Aunque las casas parecen muy sólidas, algunas pueden ser arrolladas con un Beetle.*

*La ambientación del tercer circuito se permite la licencia de copiar a "Jurassic Park".*



*El apartado gráfico destaca sobre todos los demás aspectos técnicos. Como detalle de calidad, sabed que mientras esos globos se elevan, la carrocería de nuestro coche refleja la tonalidad de los más cercanos.*

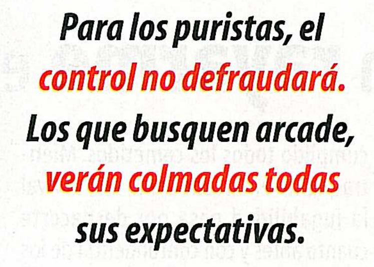


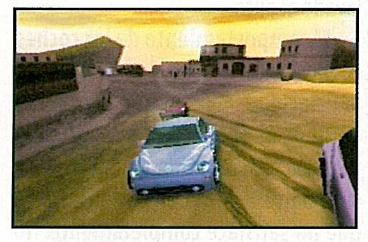




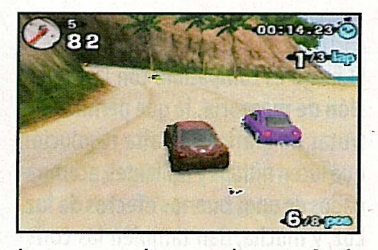
*Como norma, toda barrera es susceptible de ser arrollada. Aunque el semáforo esté rojo, y el puente alzándose, podremos con todo.*

**Para los puristas, el control no defraudará. Los que busquen arcade, verán colmadas todas sus expectativas.**

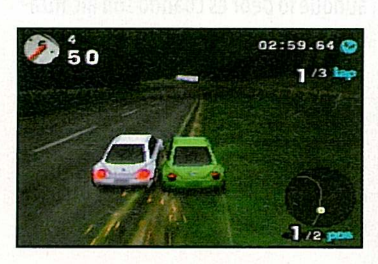




*Sí, es una repetición, pero la belleza que se aprecia aquí también se ve en plena carrera.*

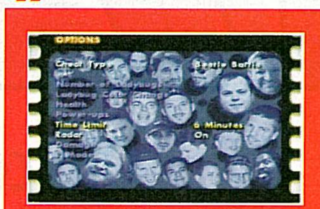


*Los terrenos por los que rueda nuestro Beetle marcan el estilo de conducción. ¿Arena? Vale.*





## ¡¡Trucado!!



*El menú de trucos sale tras ganar el primer campeonato. En él veremos los disponibles.*




*El juego nos va dando trucos y* ***abriendo modos*** *según vamos completando circuitos.*




*Si rompemos alguna caja* ***rara,*** *ganaremos un truco sin que importe la posición final.*

## El Análisis

**GRÁFICOS**  92

Los coches están bien reproducidos, y los reflejos son un lujo, pero no llegan a la altura de los conseguidos ambientes de cada circuito.

**MOVIMIENTOS**  89

Las primeras carreras no muestran el potencial del juego. Los coches más avanzados hacen correr el escenario a velocidades increíbles, y suavemente.

**SONIDO**  86

Los motores se adueñan de este apartado, aunque a veces sucumben a los efectos. El estruendo al pasar por una cascada, o el rugido del T-Rex dejan boquiabierto, sobre todo este último.

**JUGABILIDAD**  92

Es fácil de controlar en todo momento. Ya podemos estar derrapando o sufriendo el acelerón de un turbo: el coche sigue en nuestras manos.

**ENTRETENIMIENTO**  94

Tres campeonatos, tres modos de juego, posibilidad de hasta cuatro jugadores en un sistema totalmente arcade, y secretos para regalar. Pocos títulos de conducción pueden ofrecer tanto.

**TOTAL 93**

- **El estreno** *de Electronic Arts en juegos de carreras no ha podido resultar más brillante. Claro que, apoyándose en Paradigm... no hay tal truco.*
- *El juego* **no se limita** *a mostrar unos simples decorados para que quede bien. Tras una arboleda o bajo un puente, puede esconderse un atajo.*
- *La potencia de los coches va aumentando en los* **nuevos modelos.** *Con mayor potencia, los saltos pueden llevarnos a atajos inaccesibles con los coches iniciales.*
- *A* **cuatro jugadores** *es totalmente distinto. Un descanso para el aventurero.*

Super Stars

El modo 1 jugador *ofrece a su vez tres modos: en "Quest" se nos desafía a cumplir un objetivo mientras nos "encargamos" del resto de coches; en "Arcade" elegimos zona y enemigos y nos disponemos a zurrarnos sin piedad; y en "Survival" gana el que más aguante en pie, y se contabilizan los coches destrozados. En las dos últimas modalidades se nos ofrecen pistas de las buenas para jugar con ventaja. Apuntillamos con que en el modo "Quest" cada conductor empieza en un escenario y tiene una misión diferente.*

# VIGILANTE 8

## Ojo con **rayarme** el coche

NINTENDO 64
ACTIVISION-LUXOFLUX
CARRERAS-ACCIÓN
96 MEGAS
8 COCHES
BATERÍA: NO




Es como **Mad Max** pero en los 70. Con o sin bomba atómica de por medio, el caso es que el mundo está hecho trizas y lo que queda encima tampoco es para tirar cohetes. Tipos tocados del ala conduciendo relucientes vehículos de características poco usuales: **van armados hasta las cejas.**

De primeras se nos ofrecen **8 pilotos,** cada uno con su historia, cacharros y, según el modo de juego que elijamos, **objetivos.** Para un jugador todo pasa por los modos **Quest, Arcade y Survival.** Los tres se juegan en los mismos escenarios (aunque cambian las condiciones meteorológicas) pero la mecánica no es igual. En Quest tenemos que cumplir un objetivo por nivel, además de cargarnos a los rivales. Los escenarios se van abriendo cuando hemos abatido al personal, pero no se nos permite pasar de nivel hasta haber cumplido todos los cometidos. Mientras, tanto en Arcade como en Survival la jugabilidad pasa por deshacerte cuanto antes y con contundencia de los enemigos.

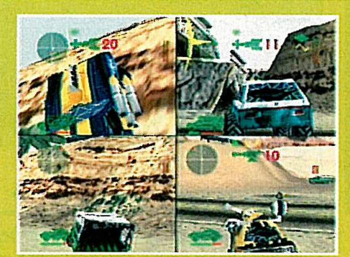
### *Destruyendo el mundo*

El juego es compatible con la **expansión de memoria,** lo que permite disfrutar de gráficos en alta resolución que lucen nítidos y brillantes, acompañados de unos **buenos efectos de luz.** Luz, y mucha, dan también las **constantes explosiones** y el intercambio de misiles y láser con el personal. Tu coche empieza con un simple ametrallador, pero se compensa recogiendo los items que pueblan los escenarios: desde una llave inglesa a bonus, pasando por misiles y armas especiales. Cada escenario está localizado en un ambiente diferente, y **casi todo lo que te rodea es destruible.** Desde las casas hasta las señales. No hay carreteras propiamente dichas, sino caminos, montañas, incluso una presa con central eléctrica donde podremos dar un lavado al auto.

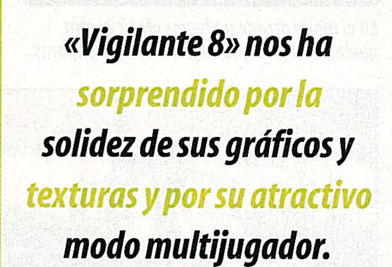
**El comportamiento de los coches es diferente.** Más en el control que en la velocidad, aunque por ejemplo el autobús es el más lento del grupo y también el más contundente. El control sí es parecido en todos, y lo cierto es que no satisface completamente. No obedecen con rapidez las órdenes, aunque lo peor es cuando son alcanzados por un arma enemiga y se tiran un rato dando vueltas sin más.

**La acción va por modos.** En el Quest es menos frenética que en Survival, aunque se lleva la palma el modo cuatro jugadores, de estreno en esta versión, y diseñado con acierto.

## ¡Atómico multijugador!









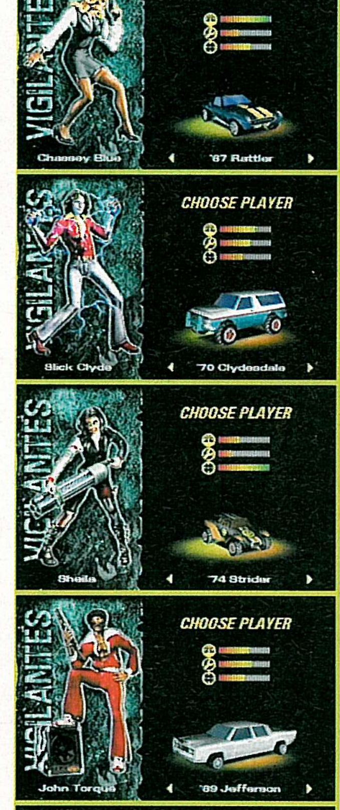





**Para cuatro jugadores** *tenemos* ***tres modos de juego:*** *uno contra todos, todos contra todos y en equipos de dos. Técnicamente se pierde algo de detalle, pero la acción es* ***absolutamente frenética*** *y casi no deja descansar un segundo.*

**Para dos jugadores** *también tres modos de juego:* ***quest,*** *que ya hemos visto sólo que a dobles,* ***versus,*** *con sólo vosotros dos en pantalla, y* ***cooperación,*** *para ayudaros en la batalla por el mundo.*

**«Vigilante 8» nos ha sorprendido por la solidez de sus gráficos y texturas y por su atractivo modo multijugador.**
















**Ocho coches** *para elegir de primeras, y otros tantos pilotos locos. Cada uno, trasto y tipo, tienen sus características. Armas, velocidad, resistencia... todo depende. El look es auténtico. Setentero a tope, y los vehículos lucen sólidos. Si lo haces bien, te premiarán con cuatro nuevos modelos; incluso puedes jugar con un coche extraterrestre.*



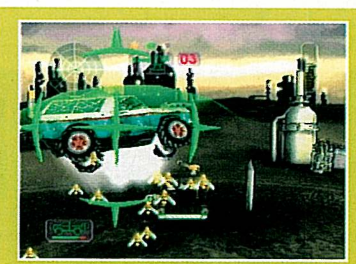


*Si recibes un misilazo, tu coche saltará por los aires y estará rebotando un buen rato. Además, aquí puedes fijarte en el precioso atardecer.*

*Cuando completes un escenario, se te informará de tu actuación. Cuenta el tiempo invertido, la precisión de tus disparos, los puntos.... Aquí hicimos un buen papel.*

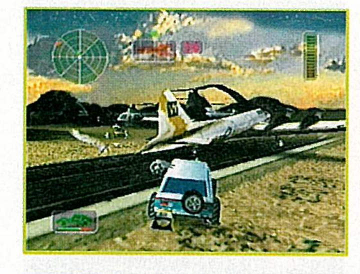
## Los especiales







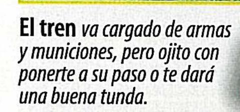
*Las armas especiales son las más potentes que puedes utilizar. Las hay de varios tipos pero todas fastidian: unas* ***lanzan bichos, o rayos e incluso ovnis,*** *otras, como la que tienes a la izquierda,* ***provocan pequeños terremotos.***



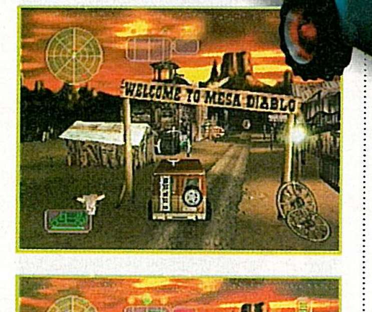


**En el aeródromo fantasma** *campan a sus anchas los viejos aviones de la 2ª Guerra Mundial. Durante la masacre verás cómo despegan y aterrizan sin pudor.*

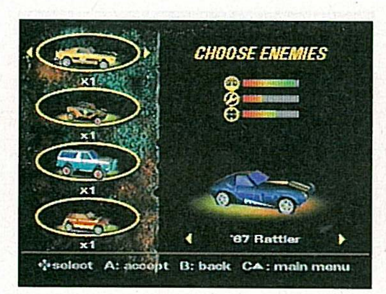




**El tren** *va cargado de armas y municiones, pero ojito con ponerte a su paso o te dará una buena tunda.*




**Bienvenidos al salvaje oeste** *con su pueblo deshabitado, sus tumbas, su horca y sus cabañas indias. Ya no hay duda, este juego es una fuente de sorpresas.*




*En el modo arcade podemos elegir contra quién queremos que vayan nuestros disparos.*



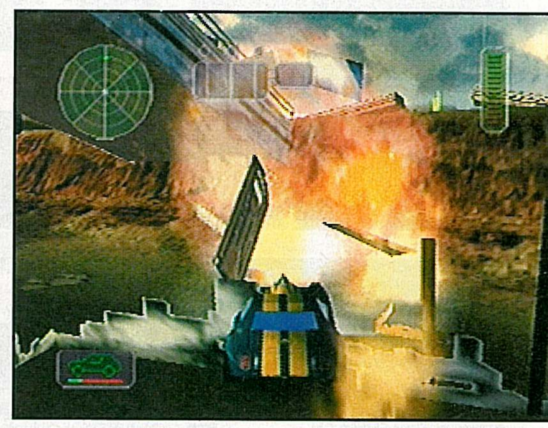
*Uno de los escenarios es una desértica Las Vegas. A destacar los geniales efectos de luz.*



*Tantas vueltas de campana que al final hemos terminado patas arriba. Pero se levanta, ¡eh!*



*Desde la perspectiva subjetiva, las imágenes cobran otra dimensión. Fíjate en el volante, hasta aparece una mano cuando giramos.*

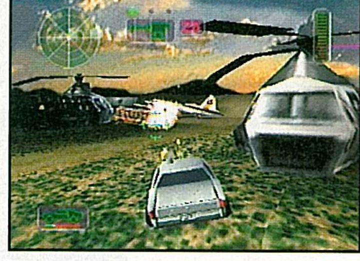


*¿Hemos dicho ya que los escenarios son de cartón piedra? Que te echas encima y caen como pájaros. Pues busca lo que esconden...*









*En una de las misiones nos toca defender estos helicópteros de los disparos rivales.*



**La estética de los coches es total. Hay desde jeeps a limusinas, pasando por autobuses. Y lucen sólidos en pantalla.**



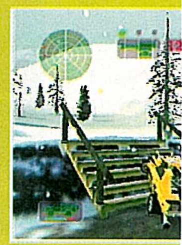

*Necesitarás habilidad y paciencia para deshacerte de todos los coches. Con puntería, los enemigos irán cayendo poco a poco.*

## Con ellos o contra todo





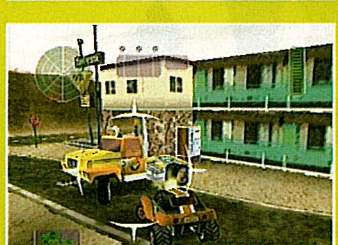




## Quien ríe el último...

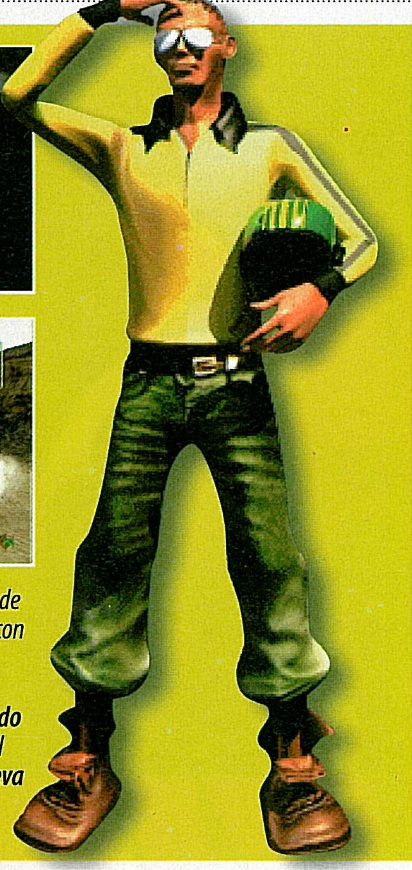












*El modo Survival es es el más arcade de todos. Se trata de ir acabando con los pilotos que aparecen. Primero uno, luego un par más, después... hasta convertirse en un* ***despiadado combate por la supervivencia.*** *El que* ***más aguanta es el que se lleva la victoria,*** *los puntos y todo...*







**La escena final** *de uno de los pilotos. El tío se lleva la pasta y, sorpresa, una chica en el maletero. Cada tipo tiene su final, y todos son tan, digamos, ingeniosos. Eso sí, tendrás que jugar mucho para descubrirlos...*

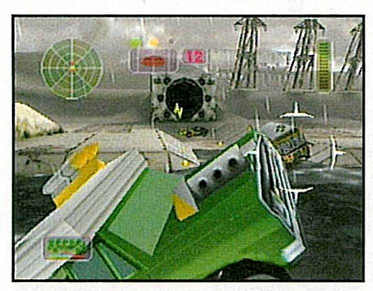


*El cañón de nieve hace su trabajo mientras nosotros seguimos a lo nuestro...*



*Los túneles de la presa esconden un secreto. Métete por uno de ellos, y ¡a volar!*

***No sólo podrás destrozar los coches enemigos, sino además ensañarte con el escenario. Algunas casas esconden items y regalos secretos para tu coche.***













***Ayúdate de los escenarios*** *o también puedes* ***cargártelos.*** *Eso según convenga. Si hay* ***items sobre los tanques de gas,*** *sube la rampa y hazte con ellos. Pero si se* ***interpone un pino*** *en tu camino, pobre árbol. Además,* ***algunos objetivos*** *son precisamente derribar (o defender) ciertas construcciones. Actúa en consecuencia.*

## El Análisis

***GRÁFICOS*** **91**

Los autos tienen un look fantástico y aparecen bien plantados en pantalla. Los escenarios también impresionan, pero algunos se quedan pelín vacíos. Tienes que jugarlo en alta resolución.

***MOVIMIENTOS*** **89**

Bien en general, aunque el control es muy duro. Aquí la velocidad no es lo importante, pero aún así el juego corre exactamente como hace falta.

***SONIDO*** **89**

Hay guitarras, tambores, trompetas y algunas voces cantarinas, otras narradoras y muchas voces.

***JUGABILIDAD*** **88**

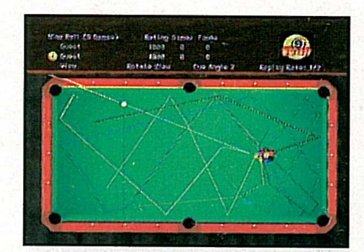
El modo Quest no están bien planteado. Falla en la acción y en el sistema de objetivos. El resto de modos es muy jugable, sobre todo el multiplayer.

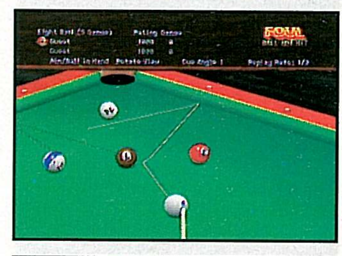
***ENTRETENIMIENTO*** **89**

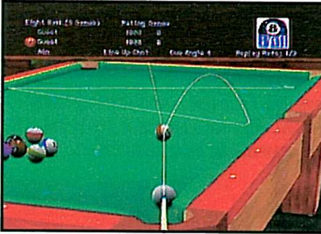
Las primeras partidas divierten y atraen. Pero la buena sensación inicial se va apagando poco a poco. Menos mal que el modo multijugador levanta enseguida el interés.

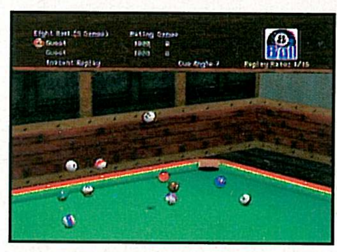
***TOTAL*** **89**

- **En modo alta resolución** *los gráficos brillan con luz propia, aunque a decir verdad el modo normal es también muy competente.*
- *Fenómeno* **que los escenarios se dejen destrozar.** *Un juego de este tipo no sería lo mismo sin esa posibilidad.*
- *El modo para* **dos o cuatro jugadores** *es supercompleto y divierte un montón. Hacía tiempo que no nos lo pasábamos tan bien con esta opción.*
- **El modo Quest,** *por contra, no llega a convencer del todo. En realidad no siempre sabemos porqué o porqué no conseguimos cumplir el objetivo.*









**Los principiantes también tenemos oportunidad de ganar** *gracias a la opción de mostrar trayectorias. Pulsando el botón correspondiente, montones de líneas aparecerán en pantalla "dibujando" el recorrido que hará cada bola. Aprovechando, también podemos probar tiros inverosímiles.*

# VIRTUAL POOL 64

## Pura dinámica de choque

NINTENDO 64
INTERPLAY-CRAVE
SIMULADOR DE BILLAR
96 MEGAS
9 MODALIDADES
BATERÍA: NO

información del juego

1-2 JUGADORES CONTROLLER PAK RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA

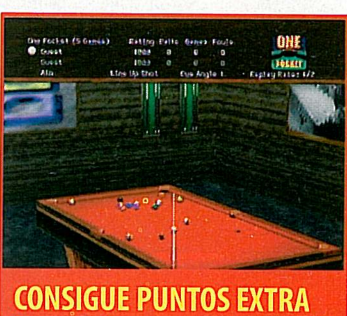



Simulador de billar, con lo raro que suena eso. A algunos les parecerá imposible que se pueda conseguir el **mismo nivel de diversión y jolgorio en un juego de consola que en una mesa de billar real.** Pero esos "algunos" deberán ir retractándose, pues el stick analógico de nuestra Nintendo 64 pone las cosas en su sitio.

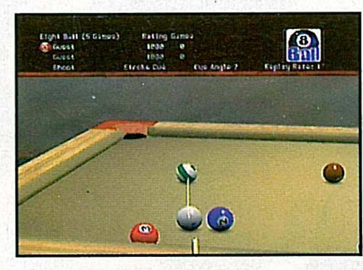
### *Este tapete no se raja*

Al igual que en la realidad, la pulsación más o menos rápida del taco/stick se traduce en la fuerza con que golpeamos la bola, que sale disparada hacia las demás. **Con un realismo magistral, las bolas cogen efectos,** rebotan en los picos, o saltan fuera de la mesa, **reaccionando al roce del tapete y a su aspereza.** También podemos elegir el lugar exacto en el que queremos golpearla para conseguir algún efecto beneficioso, e inclinar cuanto queramos el taco.

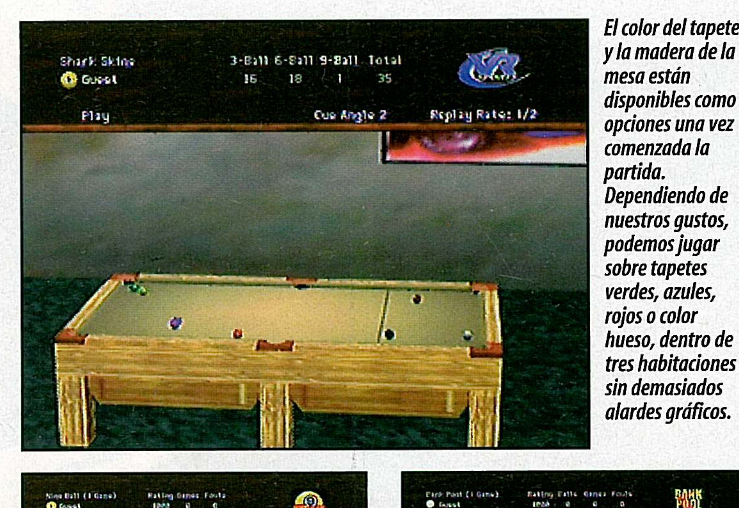
Las posibilidades de «Virtual Pool» son casi ilimitadas, y no sólo por sus **nueve modalidades,** sino además por los **cuatro modos de juego,** las configuraciones de la mesa, niveles de dificultad, torneos y jugadas de billar fantástico, que le dan ese toque capaz de convertir un simple cartucho en un juego eterno. **Eterno pero no pesado,** pues la máquina apenas tarda en decidir la jugada a realizar, y gracias a ello podemos terminar una partida en pocos minutos. Si a todas estas virtudes sumamos la posibilidad de jugar **torneos de hasta 16 jugadores, nos queda un cartucho muy recomendable** que no podéis dejar de probar.



**CONSIGUE PUNTOS EXTRA**
Después de ganar una partida, pulsad L para ver la repetición. Cada vez que lo hagáis, se incrementará la puntuación.



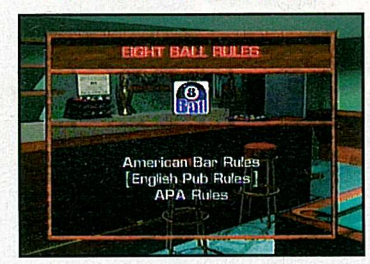
El realismo en los golpes y sus nueve modalidades son las virtudes de este «Virtual Pool 64».



*El color del tapete y la madera de la mesa están disponibles como opciones una vez comenzada la partida. Dependiendo de nuestros gustos, podemos jugar sobre tapetes verdes, azules, rojos o color hueso, dentro de tres habitaciones sin demasiados alardes gráficos.*



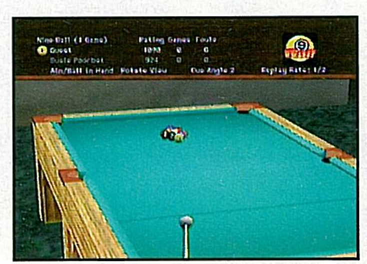
**Cualquier tiro es posible, si sabemos combinar las posibilidades de control.** *Para ayudarnos a que nos salgan unas jugadas de alucinar, se nos da también la opción de situar el punto en el que queremos golpear la nívea bola. Podemos hacerla saltar, que ruede por la banda, que describa una curva... Vamos que podemos hacer que José Luis Coll a nuestro lado sea un simple principiante.*



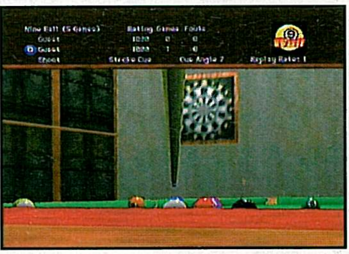

*Dentro de la modalidad típica de los pubs, se pueden elegir varias reglamentaciones.*

*Las salas están decoradas con diferentes aunque escasos motivos billarísticos.*

*Los tiros bestias suelen deparar vuelos de bolas sobre la mesa, o incluso fuera de ella.*

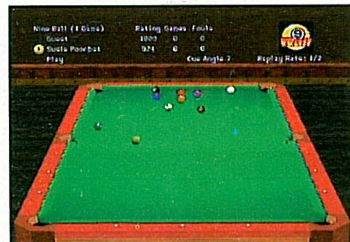


*Decidle a vuestros amigos que la bola blanca se puede mover por todo el ancho para abrir.*



*La perspectiva del juego, si no movemos la cámara, es de vista subjetiva. Muy realista.*

*Aunque las bolas están formadas por polígonos, ofrecen una curvatura perfecta.*









## El Análisis

**GRÁFICOS** 85

La redondez de las bolas es incuestionablemente limpia, con los reflejos de luz necesarios. La sensación de estar jugando en un verdadero billar sólo la empañan los simplones escenarios.

**MOVIMIENTOS** 95

La velocidad, el choque, los efectos, los saltos de las bolas son PERFECTOS, y las repeticiones a cámara lenta lo dejan bien claro. Física pura.

**SONIDO** 81

Da gusto escuchar los choques de las bolas, y la mayor o menor intensidad del sonido de acuerdo a la fuerza del golpe. La música es de lo peor que hemos escuchado últimamente. Pero para eso hay un remedio: bajar el volumen.

**JUGABILIDAD** 84

El inteligente control deja manejar efectos y zooms desde la primera partida. Sólo la inseguridad del stick para golpear con la fuerza deseada puede hacerlo algo duro.

**ENTRETENIMIENTO** 88

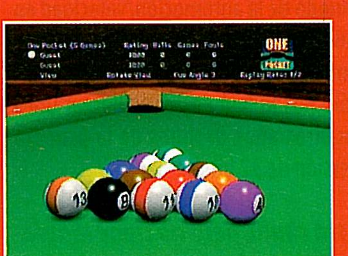
Nueve modalidades de billar, cuatro modos de juego, diferentes reglas, varios tipos de mesa, posibilidad de crear una a nuestro gusto, dos jugadores simultáneos... pero, claro, todo es billar.

**TOTAL 87**

- *Si quieres* **jugar al billar,** *ya no hace falta que te dejes los dineros por el mundo. Llama a los amigos y enséñales este cartucho. Y si no sois aficionados, seguro que os engancha.*
- *Con* **tantas modalidades,** *y sus tres reglamentos, hasta aprende uno a jugar sin reglas local-árbitro-tahurísticas.*
- *Ya puestos, podrían haber tenido el detalle de incluir más idems en las habitaciones, porque las que hay son algo feillas.*
- *Aunque el verdadero* **horror es la música** *que acompaña las partidas. Mejor, enchufad un equipo de música y carambolead con Mari Pepi, o alguien, como música de fondo.*

## Elige modalidad

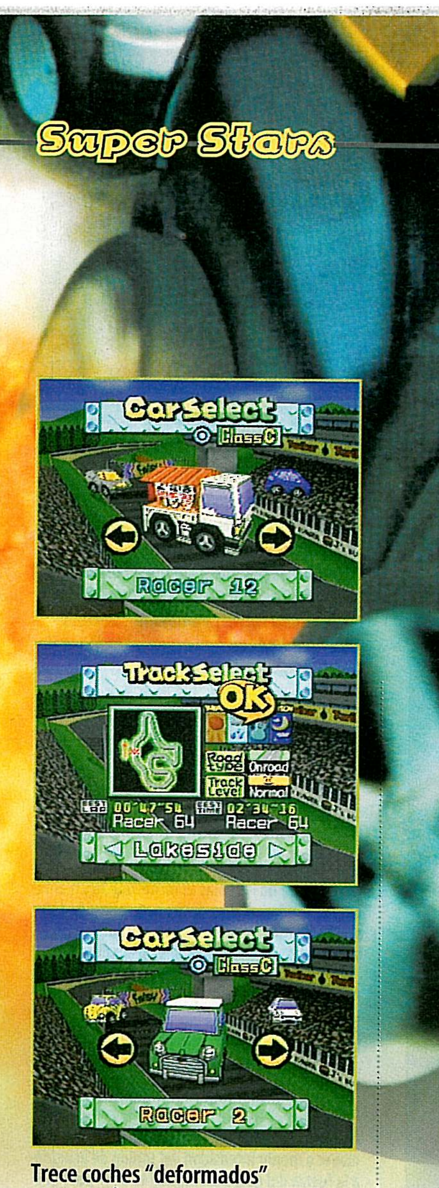




*Con* **8 Ball** *podemos jugar al billar americano, y elegir reglamento: de bar de USA, de pub inglés, o de la APA (el bueno).* **Straight Pool** *requiere tocar una banda con la bola blanca o la colada, para validar la jugada. Si alguno de los jugadores falla dos turnos seguidos, gana el oponente.*

*En* **Bank Pool** *iremos aumentando nuestra puntuación a medida que metamos bolas en jugadas consecutivas siguiendo el orden numérico ascendente. Se gana por puntos. Las modalidades de* **10 Ball, 6 Ball** *y* **3 Ball** *sólo nos piden meter las bolas en orden numérico ascendente. Muy facilito.*

**One Pocket** *nos obliga a colar todas las bolas en orden numérico ascendente y sólo en la tronera que elijamos al principio.* **Rotation** *y* **9 Ball** *son iguales a Straight Ball, con la diferencia de que debemos respetar el orden numérico. Además, la puntuación será la que decida quién gana.*




**Trece coches "deformados" protagonizan** *las divertidas carreras de este «Penny Racers». Elige uno entre la fauna de modelos (casi todos reconocibles, como este Mini de arriba, o un Porsche estrechito) y prepárate para surcar a toda mecha los nueve circuitos de serie que se presentan para empezar. Experiencia única, chaval.*

NINTENDO 64
THQ-TAKARA
CARRERAS
64 MEGAS
9 CIRCUITOS
BATERÍA: NO

**información del juego**

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

**Precio 10.990 PTA**




# PENNY RACERS

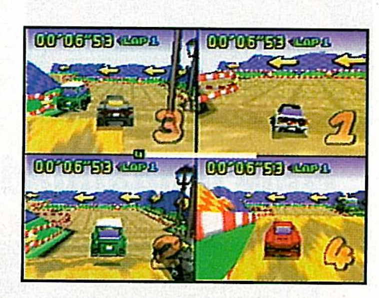
## Carreras de dibujos animados

Penny Racers» es un **juego de coches alegrete y pinturero** que a buen seguro capturará a la **audiencia más infantil,** pero que en ningún caso va a añadir nada nuevo al mundo de la automoción/velocidad en N64. Puede que si hubiera llegado antes... Pero los japoneses de Takara sólo nos lo han dejado saborear unos cuantos años después de la primera versión de 32 bits.

### *Está chulo, pero no tiene magia*

Los protagonistas son unos coches que llaman "superdeformed", trece para ser exactos, modelados con estrecheces y de aspecto risueño y divertido. Entre ellos reconocerás algunos clásicos como Porsche, Mini o Volkswagen, y también algunas "rayadas" tipo el camión de los helados, el de la basura o el de transportes Jimmy. Prácticamente no hay diferencia entre ellos, así que si te mola lo del camión no te cortes: todos corren casi igual.

La primera partida empieza en la clase C, aunque con las victorias adecuadas podemos escalar hasta la clase A. Los recorridos no son precisamente duros, pero **las condiciones iniciales nos lo ponen difícil: poco motor, casi ningún extra** (y el "spin" tiene una utilidad dudosa) y un volante al que le falla la dirección asistida. Para mejorar el coche lo justo es requisito imprescindible ganar carreras. Entonces se nos permite **"robar" piezas a los perdedores** y utilizarlas en la siguiente carrera. Nuevas ruedas, aceleradores, bombas, sirenas, lanzamisiles... Así, una buena colección de items que iremos potenciando según pasemos de clase. Este punto está cachondo, pero la impresión que nos ha causado el juego se queda ahí, y quizá también en la **opción para crear nuestros circuitos.** Porque el aspecto gráfico, pese al colorido, es bastante plano, la jugabilidad no es de las que dejan huella y en general **falta algo de emoción en estas carreras.**



*El modo 4p es un "versus" que añade chispa y algo más de emoción al juego.*

## Ganar una carrera=piezas nuevas










*Lo dicho, **gana una carrera y podrás "birlarle" a cualquiera de los coches perdedores una de sus piezas.** Quizá un nuevo acelerador, mejores frenos, suspensiones, o cositas especiales que podremos incorporar (sólo una en cada apartado) a nuestro coche desde el **menú settings.***



*No empiezas con los motores más brillantes, así que tendrás que buscar bandas turbo en el circuito para despegarte de los rivales.*





***El divertido aspecto de los coches, algunas gracias en los circuitos y un espíritu más o menos salado son las características más destacables de «Penny Racers».***




*Hay dos modos de juego principales: carrera y contrarreloj. En este último competimos también en circuitos diseñados por nosotros.*







*Las curvas, sinuosas y seguidas, son lo más espectacular de la carrera. El derrape está asegurado.*



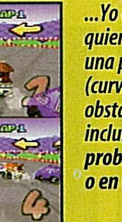
*Los escenarios son vistosillos pero están poco trabajados. En general el aspecto es divertido aunque se debería exigir más.*

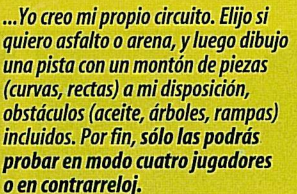


*Ajá, atajos por todas partes. Vaya, o sea que hay que buscarlos y cogerlos. Aquí hay uno. Busca y aprovéchalos. O pierde.*

## Con "circuitonova..."





*...Yo creo mi propio circuito. Elijo si quiero asfalto o arena, y luego dibujo una pista con un montón de piezas (curvas, rectas) a mi disposición, obstáculos (aceite, árboles, rampas) incluidos. Por fin, sólo las podrás probar en modo cuatro jugadores o en contrarreloj.*





**La carrera no es un constante sobresalto,** *pero al menos tiene cosillas que alegran la aventura. Por ejemplo el lanzamiento y explosión de items, que tiñen la pantalla de bombazos, o esos pedruscos que cruzan la carretera, por citar algunos.*

## El Análisis

**GRÁFICOS** 78

Coloristas, de aspecto dibujo animado, pero en general algo planos y poquito trabajados. Falta detalle y algunas texturas más.

**MOVIMIENTOS** 75

No son un ejemplo de eficacia. Vale que los derrapes están conseguidos, pero tampoco hay que abusar tanto del efecto, vaya.

**SONIDO** 65

No puede negar su origen nipón. Las melodías son aún más japonesas, y los efectos no van a pasar a la historia de los FX.

**JUGABILIDAD** 79

Las primeras partidas son algo irritantes, porque el coche se niega a ir rápido. Con unos cuantos items la cosa mejora, pero a un título tan "animado" hay que exigirle mucha más chispa.

**ENTRETENIMIENTO** 80

La posibilidad de robar items a los rivales y el modo de creación de circuitos le salvan de la quema. Ni la opción de cuatro jugadores es lo bastante excitante como para emocionar al personal.

**TOTAL 76**

- *Ha tratado de seguir la* **línea de «Mario Kart»** *o «Diddy Kong Racing», con sus coches cachondos y mentalidad divertida, pero se queda por el camino.*
- **Bien** *sin embargo por la "captura" de items y la posibilidad de diseñar nuestros propios circuitos. Alargan la duración del juego.*
- *Los* **circuitos son coloristas** *y lucen majetes, pero faltan detalles, más elementos, y sobre todo más definición en algunas pistas, como las nevadas, donde no se encuentra la carretera.*
- *Va dedicado a un* **público infantil,** *que se dejará atrapar por los ruiditos y el aspecto de los coches.*











**El equipo de snow** *se compone de inicio de cuatro chavales muy enrollados, con opción a otros cinco secretos, más cuatro tablas, que al final pueden acabar siendo veinte. Como ya imaginas, "surferos" y tablas tienen características diferentes, de forma que hay uno y una determinados para cada tipo de jugador. Desde el principiante hasta el más experto del mundo.*




## Vuelve el **snowboarding**

«Twisted Edge» es lo último que han diseñado para Nintendo los chicos de **Boss Games Studios,** conocidos por sus hazañas en «Top Gear Rally». Su juego de nieve llega **tras la estela de uno de los mejores, «1080º Snowboarding»,** lo que desde luego no le pone las cosas fáciles para triunfar. Por que a ver, ¿qué ofrece este Twisted? Enseguida lo vemos.

### *Sólo un buen intento*

Empezamos eligiendo personaje entre cuatro surferos, pero vamos descubriendo nuevos corredores a medida que ganamos las carreras y pasamos de un nivel a otro. En los primeros cuatro circuitos (nivel novice) no tendrás problema para hacer una buena posición. Entonces pasarás al **intermedio y de ahí a experto, maestro y Twisted,** que promete la repera. En teoría **cada nivel presenta cuatro o cinco circuitos,** pero en la práctica algunos se repiten o se ofrecen en espejo o reverse.

En la carrera participan **cuatro snowboarders, o sea dos más que en «1080º»,** pero te confesamos que **la competición no se beneficia de ello. A decir verdad no alcanza el nivel que esperábamos.** Fundamentalmente porque la **velocidad de paso de imágenes es muy floja** e incapaz de meternos en carrera. Además las pistas dan la sensación de faltarles algo. Más detalle, más elementos... Su longitud es la adecuada, pero hubiéramos cambiado metros por más **vivacidad y realismo,** aunque los efectillos todavía se salvan (ir por hielo y esas cosas).

El aspecto gráfico tampoco destaca sobre el resto. Está correcto. Se echan de menos texturas en la nieve y un poco más de brillo en el diseño. Los controles, por contra, son muy intuitivos y permiten jugar sin problemas. También los **saltos y acrobacias (hay más de 20)** se consiguen muy fácilmente, aunque **el modo "stunt" aún tiene que aprender de los grandes.** Lo mejor en este apartado son las **animaciones y movimientos** de los surferos, reales y creíbles, y el **sonido,** con un buen ritmo y voces cada dos por tres.

NINTENDO 64
KEMCO/MIDWAY-BOSS
SNOWBOARD
96 MEGAS
7 PISTAS
BATERÍA: NO

**información del juego**

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

**Precio 10.990 PTA**










*En la carrera participan cuatro surferos, y si consigues no descolgarte de ellos vivirás momentos de emoción en la bajada.*

## Mira lo que has hecho



Lo más **espectacular de «Twisted Edge» son las repeticiones de la bajada.** En ellas podrás disfrutar de los planos más excitantes, deleitarte con tus mejores movimientos e incluso aprender de los errores. Bueno, tampoco hay que pasarse, pero desde luego vas a pasar un rato divertido embobado ante la moviola.





**A dos jugadores simultáneos,** *la pantalla se parte por la mitad y el número de participantes se reduce a dos. La competición también pasa a un versus, aunque ni el control ni la velocidad sufren los efectos.*



*Cuidado con los tortazos. Si te caes, tardarás un siglo en volver a coger velocidad.*

*Las animaciones son muy reales y creíbles, y le dan personalidad al juego.*



***Al juego le falta chispa y además no alcanza el nivel visto en «1080º».***



*Las pistas presentan atajos y alternativas, aunque no todas muy llevaderas.*



## ¡¡Salta!!



Las acrobacias suben la nota del juego. **Son fáciles de ejecutar y además puedes practicarlas en competición.** En el modo Stunt tendrás que practicar para superar las **seis pistas disponibles.**



*Sólo la aparición de algunos elementos, como este dirigible, le ponen algo de chispa a las pistas, cuyo diseño es pelín soso.*



*El control es intuitivo y permite manejar la tabla simplemente con la ayuda del stick.*



## El Análisis

### GRÁFICOS

75

El diseño es correcto, pero está por debajo de lo que esperábamos. Los gráficos no tienen brillo, apenas hay juegos de luz y en general los escenarios son bastante sosos.

### MOVIMIENTOS

90

Las animaciones se salvan de la quema y superan el test con buena nota. Los movimientos son suaves y reales, y las acrobacias resultan espectaculares.

### SONIDO

88

Rockero. Guitarreo potente que no siempre le pega al descenso, pero desde luego anima al más aburrido. Bien por los efectos.

### JUGABILIDAD

85

El control es lo más destacable del juego. Es fácil surfear con sólo la ayuda del stick, y las acrobacias salen sin problemas. A veces es demasiado fácil ganar.

### ENTRETENIMIENTO

65

No es lo suficientemente divertido. A pesar del número de participantes y de pistas en juego, nunca llega a enganchar. La sensación de velocidad es muy floja y el esquema peca de simpleza.

**TOTAL 72**

- *Las* **animaciones** *están a la altura, así como el control. Las acrobacias están bien resueltas, pero aún así el modo stunt no termina de convencer.*
- *La* **flojísima sensación de velocidad,** *que nunca es capaz de meterte en carrera, y la falta de detalles en el diseño de las pistas penalizan seriamente el nivel de diversión.*
- *El que la sigue la consigue, por eso, cuantas más carreras ganes, más surferos y tablas* **secretas** *aparecerán.*
- *«Twisted Edge» tiene un esquema de juego similar al de* **«1080º»,** *y por eso era imposible evitar la comparación. Por cierto, no queda en buen lugar.*

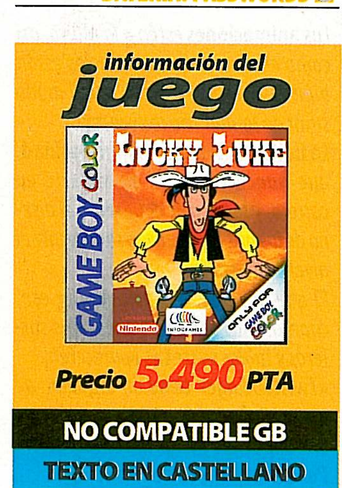
# LUCKY LUKE

## El cómic perfecto

**La banda de forajidos** *más peligrosa del Oeste se ha escapado de la cárcel, y Luke parece el vaquero indicado para detenerles. Si aceptas acompañarle, te esperan 12 fases donde te verás las caras con lo más granado de la zona, incluidos bisontes, desiertos, montañas, rápidos... Divertido, si eliges bien entre los tres niveles de dificultad.*

- GAME BOY COLOR
- INFOGRAMES
- PLATAFORMAS-ACCIÓN
- 12 FASES
- 3 NIVELES DE DIFICULTAD
- BATERÍA: PASSWORDS

información del juego




Precio 5.490 PTA

NO COMPATIBLE GB

TEXTO EN CASTELLANO

Dos años después de arrasar en Game Boy con un plan tan sencillo como original y una buena dosis de heroicidad, **Lucky Luke vuelve a la portátil, esta vez de color,** con una **versión exclusiva que es deliciosa gráficamente** y que conserva todo el sabor (y también los niveles) de la entrega anterior. De hecho, por lo que hemos jugado y avanzado, tanto **escenarios como situaciones, gracias y escondrijos parecen los mismos,** incluso situados en los mismos lugares que la versión normal. Eso no le quita gracia al juego, pero nos pone los dientes largos pensando en lo que hubiéramos disfrutado con las nuevas andanzas de nuestro vaquero favorito.

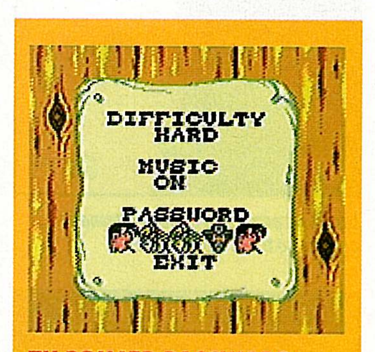
### Luke, en plan McGyver

Pero dos años son mucho tiempo, ¿verdad? Además **la versión monocromo ya no está disponible,** y este Lucky Luke maneja como ninguno los colores hasta el punto de plantarnos casi, casi ante la versión de 16 bits.

**El juego es divertido y destaca sobre todo por su variedad.** Lucky debe utilizar sus pistolas con habilidad y reflejos, pero el plomo no siempre será suficiente argumento. La aventura se completa con **saltos de tomo y lomo,** búsqueda de objetos, explosión de dinamita, doma y monta de Jolly Jumper y muchas más actividades.

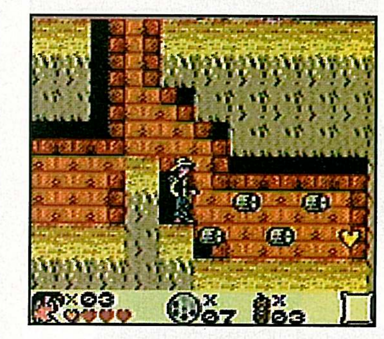
Todo transcurre a lo largo de **12 enormes niveles,** compuestos por más de 60 pantallas (el doble que la mayoría de juegos GB) en las que tendremos que vérnoslas con la fauna y flora más diversa: **desde indios y mejicanos de buena puntería, hasta bisontes, trampas para osos** y tramperos como osos, rápidos, un desierto, forajidos ocultos tras la barra del saloon, ratas y huracanes. Menos mal que Luke va equipado para la ocasión. Con unas buenas piernas, animaciones ricas y variadas, un **control estupendo y unos niveles de dificultad** que ponen las cosas casi como gustes: empieza en el fácil o te arrepentirás.

La buena impresión general se hace sobresaliente en el apartado gráfico. El diseño es lúcido y brillante, y **los colores, 56, le dan un toque vivísimo.**

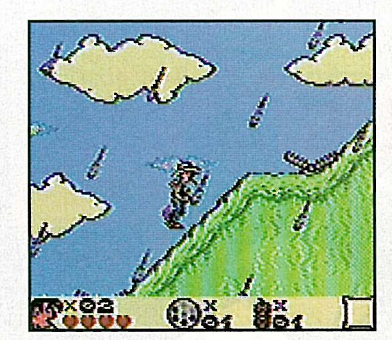



**TU PRIMER PASSWORD**

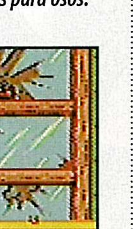
**Toma nota. Que sólo aparecen cada tres niveles y no está el patio para muchos lujos. Ah, y cuando tengas todos, los envías.**



*Con la dinamita descubrirás lugares ocultos llenos de munición, estrellas o corazones.*

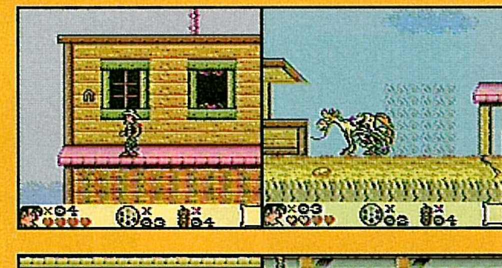


*A medida que pases de nivel, los desafíos aumentarán su dificultad. Aquí luchamos contra vientos, mareas y trampas para osos.*

*Premio para el mejor vaquero. Hay cinco pantallas de bonus esperando a que rompas todas las botellas y consigas una vida extra.*

## Objetos útiles



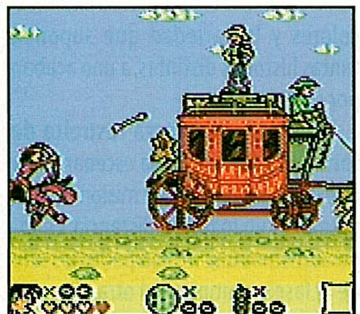

*No todo es disparar y saltar en el Oeste, también **tendrás que buscar ciertos objetos para poder completar el nivel**. Una carta, la herradura de Jolly Jumper... en fin, ya estás avisado. Cuando no puedas continuar, lo más fácil es que te falte algo...*



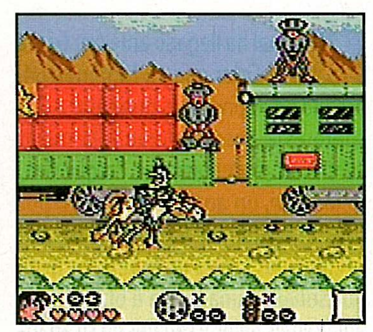
***Dos años después de su estreno en Game Boy, Lucky Luke revive sus aventuras en el oeste a todo color.***



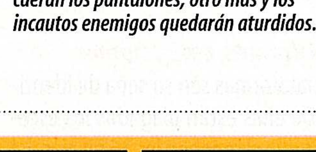
*En la fase de los bisontes deberás cuidarte de que no te pille la estampida, saltando los obstáculos y agachándote cuando sea preciso.*

*Pese a la pose chulesca, Luke las pasa canutas en la diligencia. Atacan los indios, los cuervos, hay que esquivar los postes...*



*Sin violencias gratuitas. Un disparo y se les caerán los pantalones, otro más y los incautos enemigos quedarán aturdidos.*



## Muévete vaquero

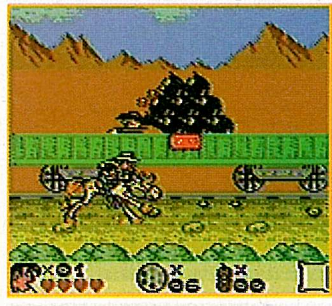






*Lucky Luke es uno de los personajes más y mejor animados que verás en Game Boy Color. Los de Infogrames han intentado reproducir con naturalidad el estilo, los toques cómic del vaquero, permitiéndole moverse a sus anchas y aprovechar su variopinta gama de animaciones para hacer frente a todo lo que le espera: escalar, saltar, arrear "mandobles", cabalgar...*



**Desde Billy el Niño a los Dalton,** *los tíos más feos del Oeste van a plantar cara a Luke al final de siete de los 12 niveles del juego. Tienes que ser más rápido y hábil que ellos para poder seguir adelante.*

## El Análisis

**GRÁFICOS** — **91**

Los escenarios son variados, están muy detallados y se presentan increíblemente fieles al cómic. Lo mismo para los personajes. El uso del color es bárbaro.

**MOVIMIENTOS** — **90**

Luke es todo un despliegue de animaciones. Casi puede hacer cualquier cosa, y no se aprecian cortes, ni lentitud, sino suavidad y buenos modales.

**SONIDO** — **87**

La melodía lleva marca Bit Managers, y hay que reconocer que mola, que suena muy fuerte y que es tan variada como el juego. Y los efectos, O.K.

**JUGABILIDAD** — **90**

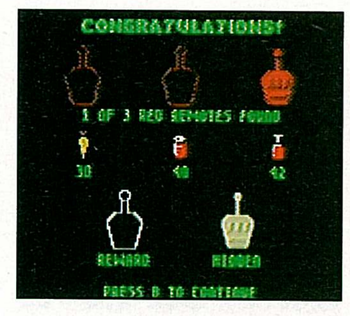
El manejo del personaje es bastante bueno y el control, simple y eficaz, redondea la jugada. El nivel de dificultad es creciente pero llevadero.

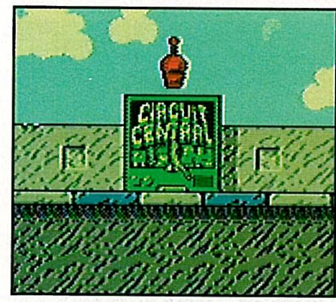
**ENTRETENIMIENTO** — **88**

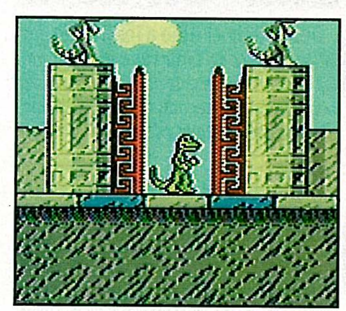
Esta versión es idéntica a la de Game Boy normal. Si ya has jugado con ella, no hay prácticamente nada por descubrir. Si acaso el genial coloreado. Aunque, bueno, si no has tenido el placer de conocer a Luke, pruébalo. Es divertido, original, largo...

**TOTAL 90**

- *La* **variedad** *es una de las claves: de situaciones, de movimientos, de niveles, de actividades, de color...*
- **El color.** *Da vida a esta versión y demuestra los conocimientos de la gente de Infogrames. En «V-Rally» y «Los Pitufos» lo hicieron bien, aquí lo bordan.*
- *Lástima que* **no se incluyeran niveles nuevos** *desde la anterior aventura. Hubiera subido muchos puntos.*
- *El* **tamaño de las fases** *también es destacable. Dicen que el doble de un juego normal. Pruébalo y verás.*



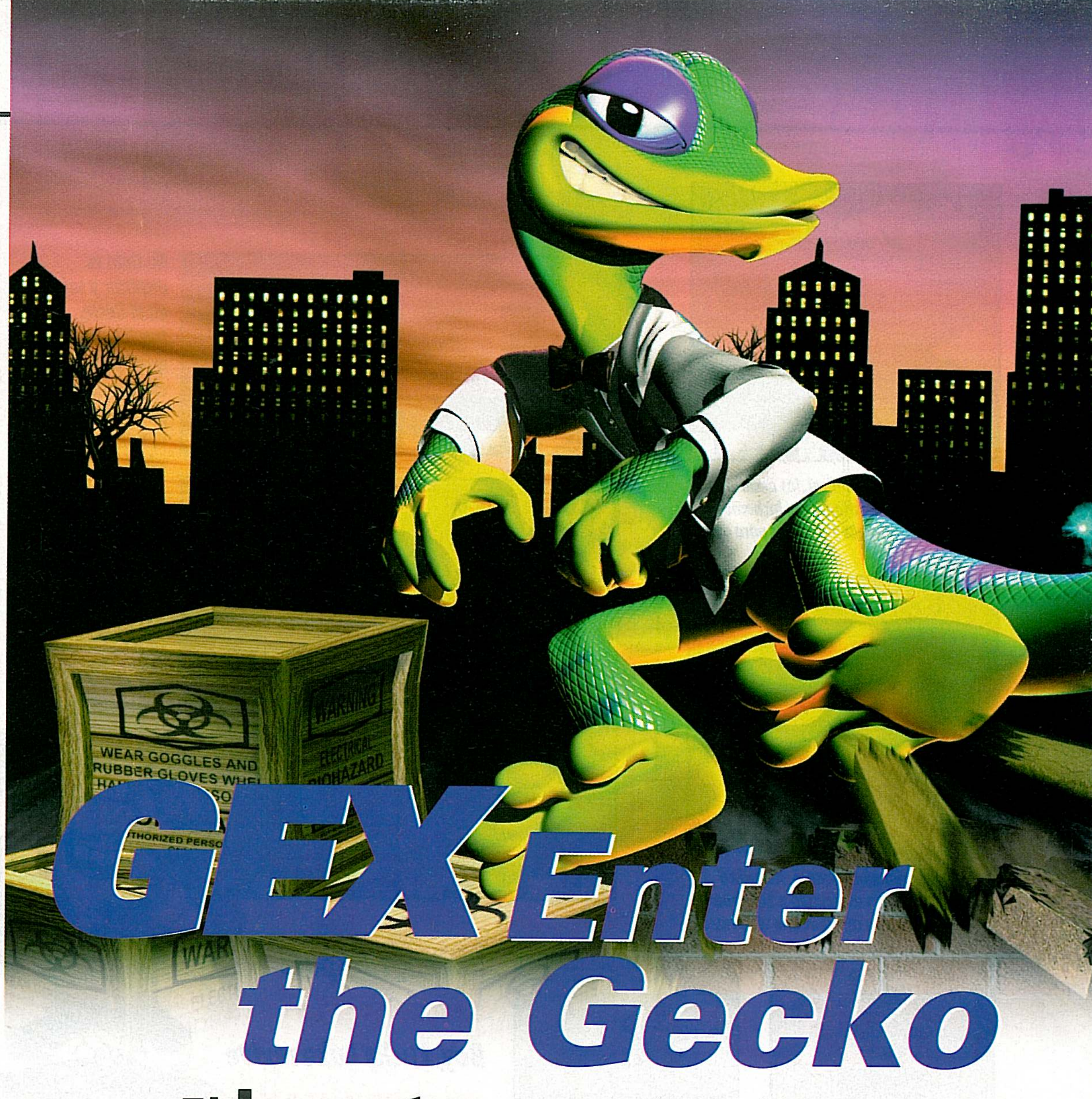





**Las misiones de Gex** *se dividen en varios objetivos por nivel. Cada vez que cumplamos uno, recibiremos un mando a distancia de diferente color. Estos mandos son el pasaporte para entrar en nuevos niveles, representados por puertas que veréis en el nivel principal. Ante cada una de esas puertas aparecerá el número de mandos que necesitáis para entrar.*

GAME BOY COLOR
INTERPLAY/CRAVE-IMS
PLATAFORMAS
8 MEGAS
16 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS



# GEX Enter the Gecko

## El lagarto que más salta

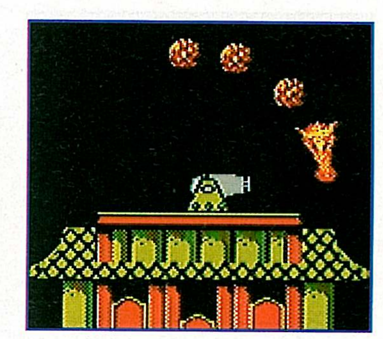
Al final ha llegado antes en Game Boy Color que en Nintendo 64, así que no os podemos presentar a Gex sobre esta base. Aunque a lo mejor sobran las presentaciones. Porque **Gex, el lagarto, un animalejo creado por Crystal Dynamics y que se pirra por el cine y las series de la tele,** os tiene que sonar de una forma u otra. Y si no, aquí tenéis pelos y señales de su aparición en la portátil de color.

### *Plataformas, cine y humor*

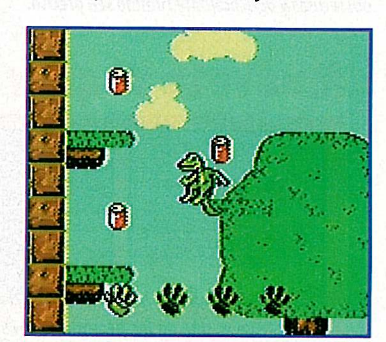
Las plataformas son su seña de identidad. De ellas están plagados los escenarios que componen los 16 niveles del juego. Todos **ambientados en géneros cinematográficos o teleseries** tratadas con mucho humor, y todos de un tamaño apreciable. Está el de las pelis de terror, el de los dibujos animados, las cibernéticas o las de Jackie Chan. **No son un prodigio de realización técnica,** pero entre los animados y brillantes colores y la variedad que suponen tantas historias distintas, a uno acaban por complacerle.

**La jugabilidad está resuelta de forma original.** En cada escenario hay que cumplir una serie de misiones, cuyo premio es un mando a distancia. Cuando acabemos una misión podemos salir de la fase y continuar en otra, si es que tenemos los mandos suficientes, o cumplir otro objetivo de la fase anterior. **Los niveles están diseñados en plan laberinto,** y no sólo podéis obtener mandos sino además localizar **monitores con vidas extra, energía, items** y, esto es un poco peor, enemigos que os complicarán las cosas.

Esto nos da pie para comentaros que la **aventura no es precisamente fácil,** pero también es verdad que lo de ir cumpliendo objetivos es un buen gancho, y que el sentido del humor que está presente en todo el juego os animará a continuar la partida.

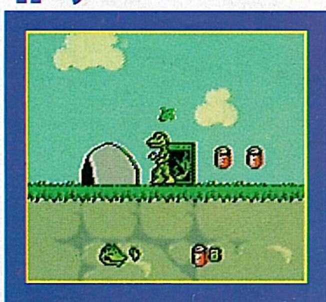


***Antes de empezar, se ofrece una panorámica del nivel para ver cuál es el objetivo.***



***Los escenarios están llenos de items que debemos recoger para aumentar los puntos.***

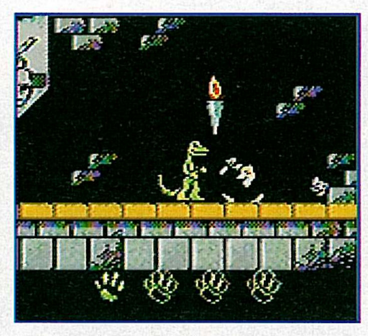
## ¡¡Ayuda!!







¿Qué son esos **pequeños monitores** que se ven en lontananza? Voy a probar a ver si con el movimiento de la cola... ¡Zas! Eh, se ha roto. Y aparece un bichito. Pulsa Select y zámpatelo. **Verás que tu marcador se rellena de energía, o de repente sube una vida extra.**



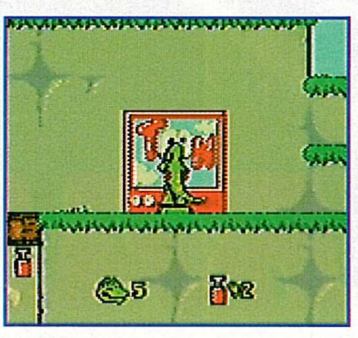
*Frankenstein aparece de vez en cuando en el escenario de terror. Con o sin cabeza.*



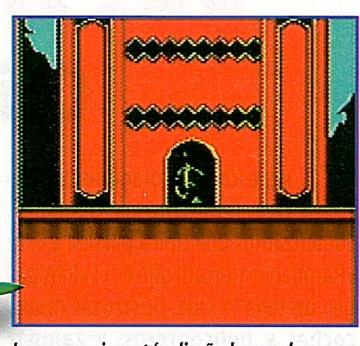
*Cuatro toques y a empezar de nuevo el nivel. Ya podéis andar con ojo. No es fácil.*



*Uno de los objetivos en el escenario "cartoon" es acabar con dos cazadores.*

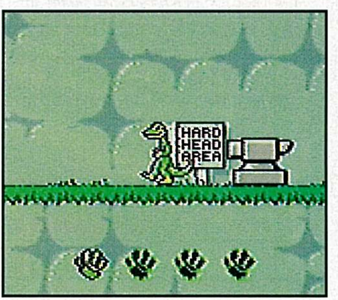


*Cumplido uno de los objetivos, sólo hay que buscar la puerta correspondiente y salir.*



*Los escenarios están diseñados en plan laberinto. Las puertas se encargan de comunicar las diferentes zonas de cada nivel. Tendréis que atravesar muchas.*






**Hay enemigos** *para todos los gustos. Algunos son destruibles (con la cola), pero a otros, como este zombi de arriba, tendréis que esquivarle. Los objetos también cuentan, sobre todo si os caen encima por sorpresa.*

## El Análisis

**GRÁFICOS** 


Los escenarios son muy variados, y el color aumenta esa sensación. El diseño es bastante simple de todas maneras.

**MOVIMIENTOS** 


Limitados. Se puede saltar (doble salto), atacar y reptar. Las animaciones no están mal. Mola ver correr al lagarto y después frenar en seco.

**SONIDO** 


Variadísimas melodías y efectos muy competentes que le dan alegría y dinamismo al juego.

**JUGABILIDAD** 


El control es lo más delicado. Gex no responde con obediencia a nuestras órdenes, y algunos saltos están mal medidos, que no salen siempre vamos.

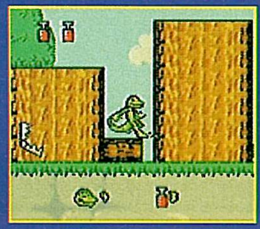
**ENTRETENIMIENTO** 


Muchos niveles, 16, y todos con un aspecto diferente. Humm, esto huele a mucho tiempo. El sistema de objetivos está bien planteado y permite abandonar una fase en cualquier momento.

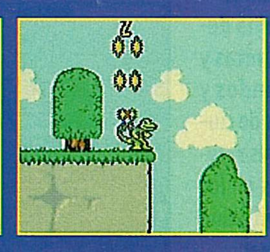
**TOTAL** 


- **Plantear diferentes objetivos** *en cada nivel es una buena idea. No obliga a recorrerse toda la fase... de inicio.*
- *Los* **escenarios son muy largos** *y están ambientados con detalles de humor. Por otro lado tampoco son una proeza gráfica.*
- *Se* **echa de menos una acción** *más trepidante. No hay muchos enemigos, aunque los que hay pueden fastidiaros una partida a la mínima.*
- **El nivel de dificultad** *junto a la mala respuesta del control alargan la duración de la aventura (y la mala uva).*

## Armas de lagarto









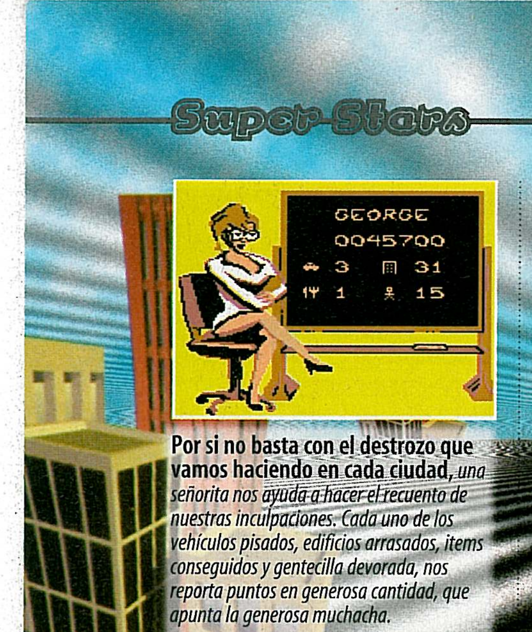








*Gex* ***no tiene muchos movimientos****, pero ya podéis aprendéroslos y dominarlos porque os van a hacer falta todos. El* ***doble salto*** *lo necesitaréis para ir de plataforma en plataforma y, como* ***el ataque con giro rápido****, se hace con la cola. El ataque se utiliza contra los enemigos o para romper objetos. Después está lo de* ***escalar paredes****, no todas eso sí, y lo de* ***reptar por las superficies*** *que lo permitan. Aquí tenéis un desfile de pantallas de muestra.*




Por si no basta con el destrozo que vamos haciendo en cada ciudad, *una señorita nos ayuda a hacer el recuento de nuestras inculpaciones. Cada uno de los vehículos pisados, edificios arrasados, ítems conseguidos y gentecilla devorada, nos reporta puntos en generosa cantidad, que apunta la generosa muchacha.*

GAME BOY COLOR
MIDWAY
PLATAFORMAS
8 MEGAS
MÁS DE 100 NIVELES
BATERÍA: NO

# RAMPAGE WORLD TOUR

## Chiquito y destructor

**información del juego**




Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

### El Análisis

**GRÁFICOS** 65



Decepcionante. Abunda el pixel, los disparos son tan pequeños que ni se ven, no hay diferencias entres las fases, y ¿dónde están los fondos?.

**MOVIMIENTOS** 78

Sólo veremos animaciones en el protagonista. No están mal, excepto en los saltos.

**SONIDO** 81



La música cumple, y entre los acertados efectos destacan los grititos de la gente al verse convertida en piscolabis de monstruo.

**JUGABILIDAD** 69



El simplista sistema de juego no da problemas; los da un control que, en la mayoría de las acciones, reacciona tarde.

**ENTRETENIMIENTO** 69

A pesar de sus dos niveles de dificultad, sólo divierte durante unas horas. La falta de diferencias entre una ciudad y otra hace que se pierda el interés rápidamente.

**TOTAL 71**

Tras escoger protagonista entre tres monstruosos animales, comenzamos una típica partida a este «Rampage» portátil que es el «Rampage» de toda la vida. **Destrozar casas, coches y helicópteros, y zampar transeúntes**, es nuestro invariable cometido durante toda la partida, excepto en las fases de bonus, en las que en pleno vuelo recogemos puntos a base de globos, dirigibles y satélites.

**La partida se hace larguísima debido a las continuaciones infinitas y a la inexplicable falta de fondos** y variedad de acción. Cambiamos de ciudad como quien cambia de camisa, pero sólo se aprecian diferencias en los vehículos enemigos y en la distribución de los edificios a lo largo del nivel.

### *Para nostálgicos empedernidos*

El cartucho es un remix de la versión N64 y de la recreativa de Midway (creada hace 12 años), aunque no alcanza la calidad de ninguna de las dos: la de N64 es más vistosa, y la otra aceptaba tres jugadores simultáneos. Así que sólo podemos recomendarlo a nostálgicos y destrozones por naturaleza, los demás seguramente se aburrirán.



*Entre los peligros a los que hacemos frente están los electrizantes anuncios de neón.*



*La fase de bonus, a lomos de un dócil avión, consiste en recoger todos los objetos posibles.*

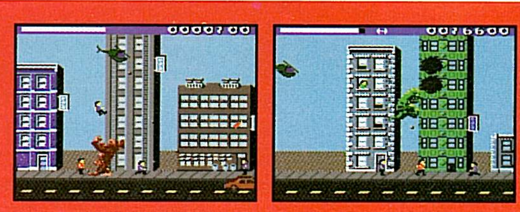






*Los monstruos en realidad son humanos afectados por una mutación. Así somos cuando nos liquidan.*

### ¡A la zampa!



*¡Guau!, comida. Por la calle, en los edificios... Rómpelo todo y podrás **reponer energías**.*





# NBA JAM 99

## Machacando el aro

Game Boy Color sigue recibiendo un aluvión de novedades y entre la última hornada se encuentra esta versión de NBA JAM. Para empezar tenemos los **veintinueve equipos** de la NBA con **cuatro jugadores reales** por cabeza. Cada uno tiene sus virtudes y defectos, aunque después no inciden en el desarrollo del partido.

### Es mejor pedir que robar

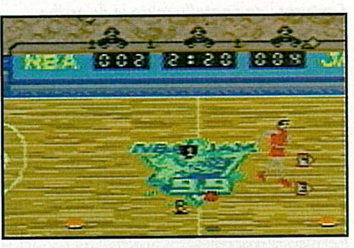
Jugar uno de estos "matchs" de dos contra dos puede resultar divertido si conseguimos no tener en cuenta dos detalles: primero, **el control te obliga a jugar con una disposición algo aparatosa,** porque debemos utilizar tres botones. Segundo, porque no se aprecia claramente el desarrollo del encuentro. Sólo quedan claros los momentos en que el balón se despega de algún jugador para dar un pase -con un sistema bastante útil que permite pasar y desmarcarnos-, o alguien realiza un espectacular mate. Pero poco más puede hacerse con limpieza, pues **intentar robar un balón es casi imposible.** Una pena, porque **la velocidad de juego es alta, tenemos ligas, playoffs, exhibición y práctica,** las animaciones de los jugadores del banquillo y animadoras dan vidilla a la cosa, y **los partidos con items están bastante graciosos.**



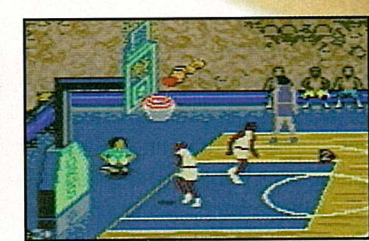
*La ambientación de la cancha es total. Fijaos en los bailes de la animadora...*




*Cada uno de los 29 equipos de la NBA cuenta con cuatro representantes en el juego.*

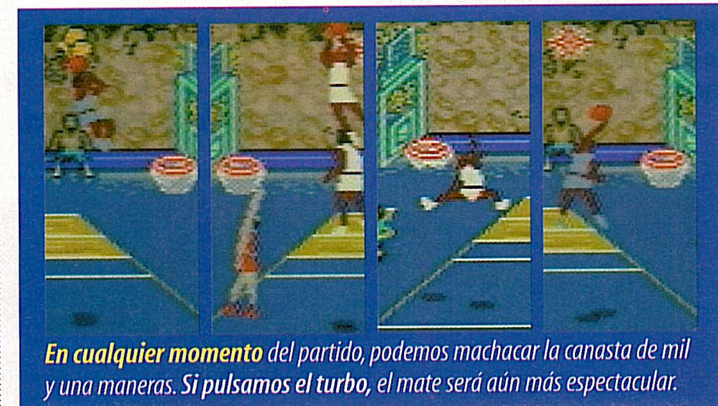


*Activando la opción de "items", se pueden marcar canastas de 7 puntos, desaparecer...*



*Convirtiendo tres lanzamientos consecutivos, estaremos "onfire", con mayor efectividad.*

### Los "matones"



***En cualquier momento** del partido, podemos machacar la canasta de mil y una maneras. **Si pulsamos el turbo,** el mate será aún más espectacular.*




**Dentro de las opciones** *nos encontramos con una que permite items en la cancha. Si la activamos, el partido se convierte en un locura muy divertida.*

GAME BOY COLOR
ACCLAIM-TORUS
DEPORTIVO
8 MEGAS
29 EQUIPOS
BATERÍA: PASSWORDS

**información del juego**




Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

### El Análisis

**GRÁFICOS**  84

La cancha está bien ambientada, con sus animadoras y todo, pero los jugadores, que sólo se diferencian por el color de la camiseta, no muestran la definición esperada.

**MOVIMIENTOS**  88

Las animaciones de los mates hacen destacar este apartado. En general, para el respetable tamaño de los jugadores, dan buena sensación.

**SONIDO**  77

Una música que sería mejor acallar (se puede) atormenta al jugador en unos partidos bien ambientados en cuanto a efectos. Lo mejor es el griterío del público en los mates.

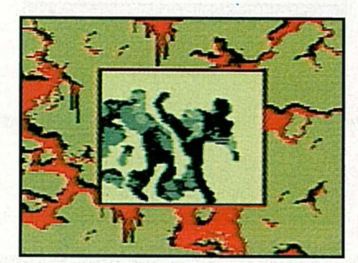
**JUGABILIDAD**  69

Entre la distribución de controles -redefinible, pero que hace inevitable la utilización de tres botones- y la imposibilidad para robar un balón, los partidos suelen terminar con empate o derrota.

**ENTRETENIMIENTO**  70

Es verdad que tiene múltiples equipos, opciones, y niveles de dificultad, pero retoques lo que retoques, el resultado siempre es un partido embarullado. Si te gusta el baloncesto y consigues acostumbrarte a tal jaleo, puede que termines por cogerle el gusto al juego.

**TOTAL 75**



**Los Fatalities siguen estando aquí.** *Los veremos en una escena digitalizada de reducidas dimensiones, en la que es difícil enterarse de lo que está ocurriendo.*

GAME BOY COLOR
MIDWAY
LUCHA
8 MEGAS
8 LUCHADORES
BATERÍA: NO




## El Análisis

**GRÁFICOS** 84
La buena realización de los escenarios y el acertado uso del color también en los luchadores, hacen de este apartado el "mejor" del juego.



**MOVIMIENTOS** 63
Es lento. Sólo los puñetazos en pie y los saltos consiguen algo de velocidad. El scroll, en cambio, es muy suave.



**SONIDO** 78
Al principio del combate oyes cómo alguien dice "fight", pero es el único destacable entre los descafeinados efectos de golpes. Música mediocre.



**JUGABILIDAD** 62
Entre la lentitud de movimientos y la casi imposibilidad de efectuar golpes especiales, la única manera de ganar un combate es mediante saltos con patada o puño, y no es un método muy divertido que digamos.



**ENTRETENIMIENTO** 68
Los tres niveles de dificultad y sus ocho luchadores no son una mala oferta, pero todo se desmorona bajo el peso de una demacrada jugabilidad.

**TOTAL 65**



# MORTAL KOMBAT 4

## Tortas descontroladas

Sólo «MK 4» tiene el suficiente renombre para llegar a GBC como **estrella consumada de los juegos de lucha.** La presentación de los menús, con sus **digitalizaciones de los ocho luchadores** e impactantes fondos, mantienen al jugador esperanzado hasta que comienza el combate...

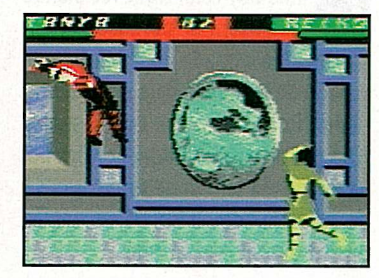
### Decepcionante

Y, una vez en juego, ¿qué? Pues sí, das un puñetazo, dos patadas, y otros golpes que demuestran una animación con altibajos. Vamos, que se queda corto. Y aunque intentáramos pasar por alto su **escasa jugabilidad**, la **pifia de los golpes especiales** termina por desesperarnos. ¡¿Cuándo salen?!

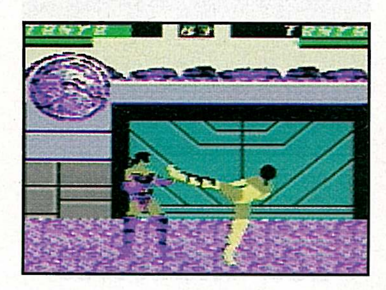
La parte buena de esta conversión es que se ha mantenido un **cierto atractivo aspecto gráfico,** pero el resto de factores bajan el nivel hasta una mediocridad inesperada.



*Capturar una pantalla como la de arriba cuesta sudores y lágrimas. Es muy difícil ver a los dos luchadores en pleno golpe especial.*



*Los golpes más contundentes son los ganchos. Cuando conseguimos atizar uno, la barra del oponente baja considerablemente.*





*Gráficamente no está mal, el problema es que deja demasiado que desear en cuanto a jugabilidad y control del luchador.*

**La versión de «MK 4» para GBColor falla sobre todo en la jugabilidad.**

## Códigos




Antes de cada combate, «MK» permite meter códigos para luchar con ventaja.



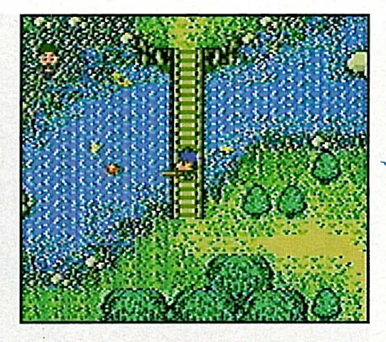
*Los cuadros de animación no fluyen con suavidad, aunque están bien diseñados.*








Los personajes de los pueblos nos informan de los objetivos a cumplir en cada momento.





Dependiendo de la zona donde pesquemos, cogeremos una especie determinada de pez.




**Se incluye un modo** *en el que nos hacemos cargo de un pececillo recién eclosionado. Debemos darle de comer, limpiar el agua..*

| |
|---|
| GAME BOY COLOR |
| VICTOR INTERACTIVE |
| ROL-SIMULADOR DE PESCA |
| 8 MEGAS |
| 4 ZONAS |
| BATERÍA: SÍ |

# LEGEND OF RIVER KING

## Con paciencia y una **caña**

El planteamiento de este **RPG se basa en la pesca** como medio de subsistencia. Los peces que capturemos se podrán vender, y, con el dinero fresco, comprar todo tipo de items para avanzar en el juego e ir de una zona a otra. En un principio **resulta entretenido,** ya que este tipo de juego no se prodiga mucho por estos lares, y menos en GBC, pero **peca de repetitivo.** Se hace tedioso tener que pescar decenas de peces para avanzar un poquito en el juego, aunque se intercalen luchas contra animalejos y diálogos con lugareños. Aun así, merece la pena probar una **apuesta tan original.**




*El sistema de lucha se basa en acertar al enemigo con un cursor aleatorio que deambula por la pantalla.*







**¡TE HE PESCADO!** *Cuando pican, debemos esperar a que el pez se pare para recoger sedal. Al sacarlo sabremos su peso, que se graba en nuestro libro de records.*

## Aparejos




*Las **cuarenta especies** de peces que hay en el juego son muy sibaritas, y sólo pican con **diferentes cebos, boyas y anzuelos.** Visita la tienda...*

### información del juego




Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

## El Análisis

### GRÁFICOS

84

La visión aérea del terreno sólo muestra una buena elección de los colores, ya que el diseño es simple. Donde destila verdadera calidad es en las escenas subacuáticas, con unos peces casi perfectos.

### MOVIMIENTOS
81

Las animaciones de los peces bajo el agua y el scroll del fondo de estas mismas escenas aprisionan los movimientos más reales del juego. En las luchas, y durante los desplazamientos, poco hay que ver.

### SONIDO

78

La melodía en las escenas subacuáticas es un cambio radical respecto a la relajante banda sonora de la superficie. Los efectos casi no se notan.

### JUGABILIDAD

78

Aunque es fácil controlar todos los quehaceres del juego, las escenas de lucha parecen superfluas, y las de pesca, repetitivas. Además está en inglés.

### ENTRETENIMIENTO

80

Su desarrollo es lento, y aún así puede resultar corto, al tener sólo cuatro zonas para pescar. El modo acuario es muy completo, pero breve en diversión.

**TOTAL 81**





**Las únicas ayudas para nuestro protagonista** *son los items, que pueden tener efectos como rellenar la barra de energía y, de vez en cuando, darnos una vida.*

GAME BOY COLOR
INTERPLAY-CRAVE
PLATAFORMAS
8 MEGAS
15 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS





## El Análisis

***GRÁFICOS***  82
En algunos escenarios se aprecian muy buenos detalles, aunque en general tampoco son una maravilla. Destaca el diseño del protagonista y de algunos enemigos.

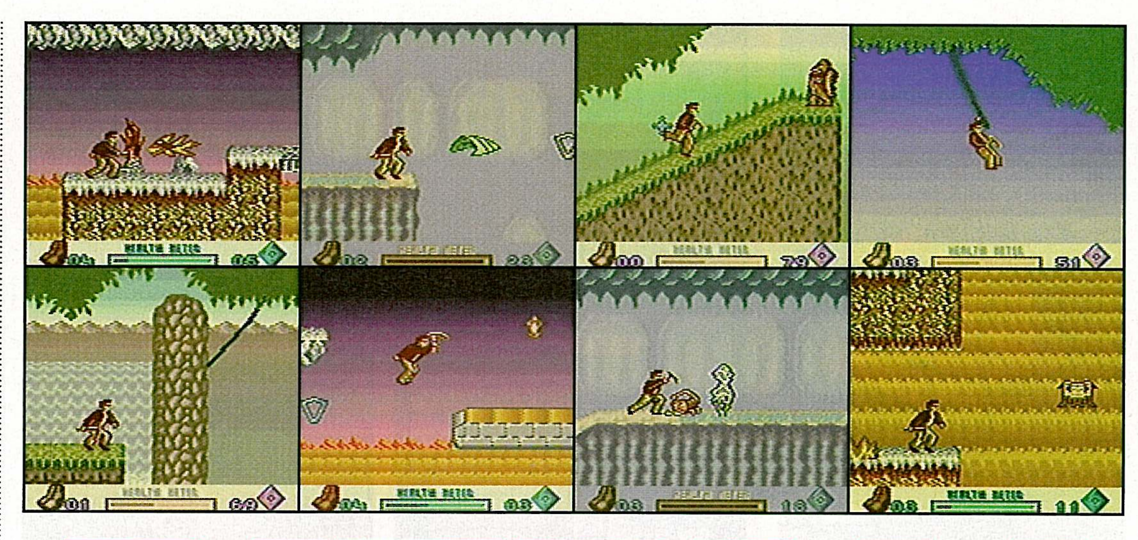
***MOVIMIENTOS***  84
Mantiene un deslumbrante nivel en el protagonista. Es un placer verlo saltar y correr. Sólo los enemigos, con pocos cuadros de animación, hacen bajar la puntuación.

***SONIDO***  85
La banda sonora de cada fase acompaña sin molestar, llegando a crear una buena atmósfera en algunos niveles. Efectos simples y sin demasiada importancia.

***JUGABILIDAD***  82
Es muy simple en el control, pero muy complicado aguantar las caídas continuas. Si te gustan los retos, te enganchará.

***ENTRETENIMIENTO*** 78
Sus quince niveles se hacen bien largos, pero no tiene niveles de dificultad ni modos de juego.

***TOTAL*** 81

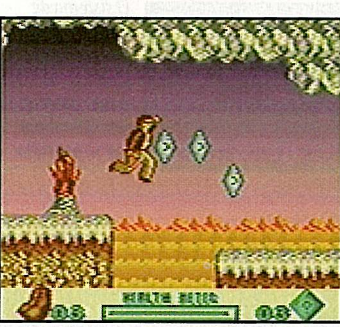


# PITFALL

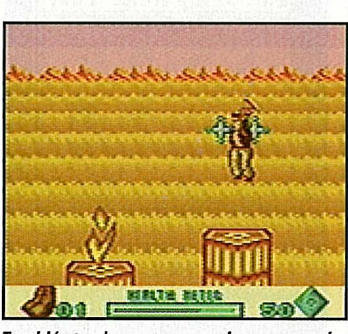
## Daría la vida por saltar un **abismo**

El juego en sí no es nada complicado. Basta con manejar dos botones: el salto y el ataque. Corremos por escenarios llenos de **plataformas y abismos,** con algún que otro enemigo. Lo único que tenemos que hacer es **avanzar hasta llegar a la salida del nivel.** Pero, desde el principio, el nivel de **dificultad es apabullante. Los saltos son ajustadísimos,** con dos o tres pixels como máximo de margen, y a veces la barra de energía baja irremediablemente debido a los inquietos enemigos. La animación del protagonista es muy buena en los saltos y carreras, aunque el nivel baja en los ataques a los enemigos. Pero es su dificultad, provocada únicamente por lo peligroso de cada salto, lo que hace de «Pitfall» un juego más adictivo que otros plataformas, además **su nivel técnico raya a gran altura.**





*Los items romboidales sólo dan puntos al terminar la fase. Si no llegas, no hay puntos.*



*También tendremos que esquivar escapes de gas, o llamaradas, según el escenario.*





*Las imágenes previas al comienzo de cada fase muestran un buen uso del color.*

### Por fastidiar



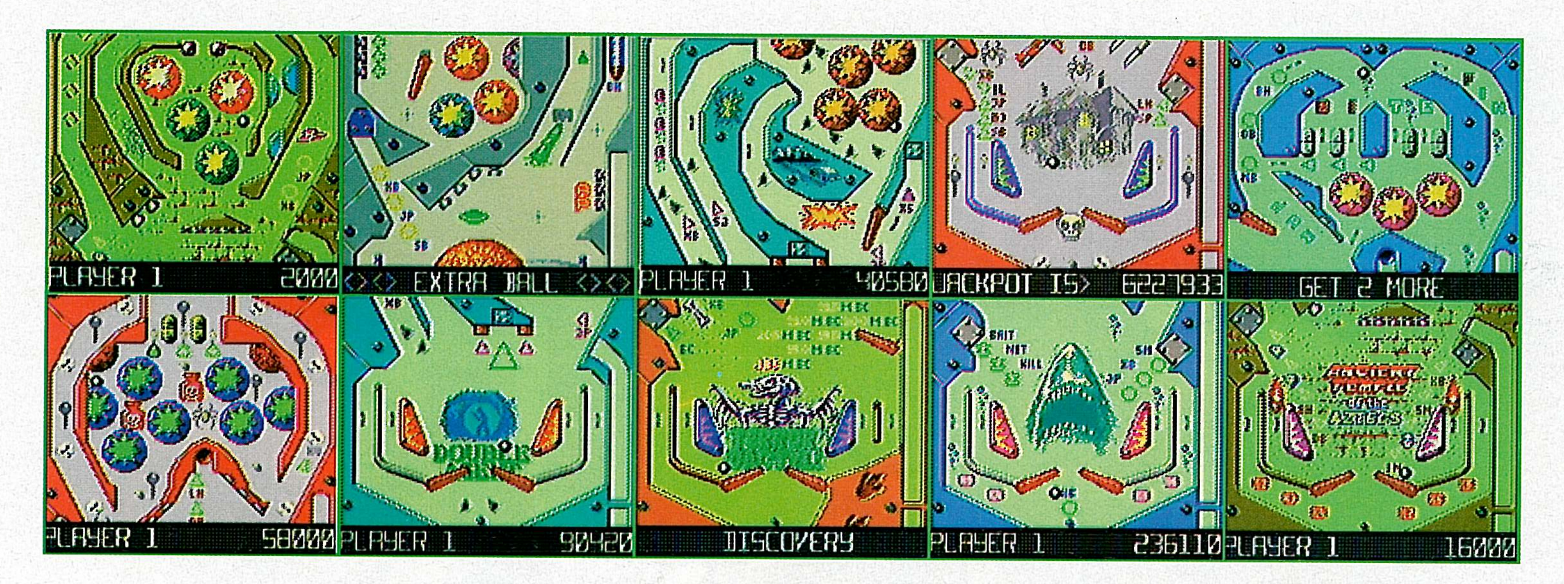




*Con lo difícil que es seguir vivo en este juego, algunos enemigos no se conforman sólo con estar y* ***nos lanzan objetos.*** *Menos mal que con dos golpes los repelemos.*



EXPOCÓMIC'99
II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN
EXPOGAMES'99
I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID
del 20 al 23 de mayo de 1999
Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres
Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid
Puntos de venta anticipada de entradas:
El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222
Centro Mail
Tiendas Centro Mail
Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas
del Palacio de Deportes
Exposiciones
El mundo del manga y el anime
Proyecciones en relación al mundo del comic
Presentación de las últimas novedades editoriales
Mesas redondas y coloquios
Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas
A&J TORRES
Empresas colaboradoras:
Micro Manía
Nintendo Acción
Onda 10 Madrid 102.7 FM
Onda Melodía Madrid 87.7 FM
El Corte Inglés
Hobby Consolas
Play
Planeta DeAgostini Comics
Centro Mail
Glénat
Ediciones La Cúpula
Norma Editorial
Emisora oficial de EXPOCÓMIC'99
40 Principales
Madrid 93.9
Promueve.
Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud
Organiza.
ASOCIACIÓN CULTURAL
FERIA DEL CÓMIC
DE MADRID
Sector Escultores 4-1ºD.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05
www: dreamers.com/expocomic
e.mail: demunck@datalogic.es




GAME BOY COLOR
TAKE 2-TARANTULA
PINBALL
8 MEGAS
7 MESAS
BATERÍA: GUARDA RECORDS

# HOLLYWOOD PINBALL

## El pinball de las estrellas

información del **juego**




Precio **5.490** PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

### El Análisis

***GRÁFICOS*** **88**
Las mesas están bien diseñadas aunque se echan de menos detalles más espectaculares.

***MOVIMIENTOS*** **90**
La bola se desplaza sin problemas y los controles son óptimos. Claro que tampoco era tan difícil...

***SONIDO*** **89**
Cada mesa dispone de su propia banda sonora, y los efectos están graciosetes aunque sin pasarse.

***JUGABILIDAD*** **91**
Muy jugable. La bola se desplaza ágil y veloz y el control no pone ningún problema.

***ENTRETENIMIENTO*** **91**
¿Quién no se ha quedado "pegado" a una de estas máquinas en cualquier bar? Pues aquí lo mismo, pero con siete mesas a elegir.

***TOTAL*** **90**

Si no recuerdo mal, el último pinball que jugamos en Game Boy lo protagonizaba un orondo y simpaticón Kirby. La avalancha de títulos para GB Color ha hecho que Take 2 se atreva ahora con uno muy especial, uno para pasárselo de Oscar, digo de cine.

### *Desde Indiana a Tiburón*

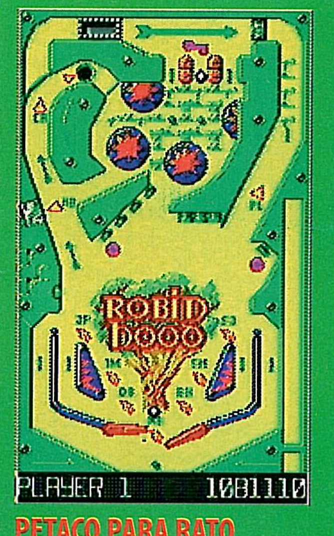
Cada una de las **siete mesas** se presenta con la referencia a una película o género clásico del cine. Puedes pasar por la de Tiburón, la de Galaxy Wars, Robin Hood o Indiana Jones, por citar algunas, a elegir desde el inicio. **Cada petaco tiene su propio diseño, colores y soniditos**, que no desentonan con el filme en cuestión. Pero lo mejor es el **movimiento de la bola**, suave y ágil, y también los detalles: **flashes, lucecitas y recovecos escondidos** con puntos extra, que dan mucha vidilla al pinball. Para comprobarlo, juégalo en color: no te decepcionará.

Por supuesto es tan **adictivo como cabría esperar**, bastante jugable, y desde luego la cantidad de mesas para elegir **garantizan duración.** Quizá se echa de menos algo más de espectacularidad, pero en líneas generales este **pinball es completísimo.**










**PETACO PARA RATO**
*El espectáculo va a comenzar. Unos cuantos puntos más, y el tablero se revolucionará en luces y puntos, animándote a seguir.*

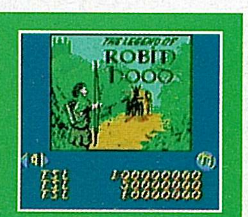
*¿Adivinas a qué peli pertenecen estas mesas? En cada tablero se han incluido elementos que te recordarán a un clásico del cine.*

## Mesas de cine










*Ya sabes, hay **siete mesas** y cada una representa un género clásico del cine. Será divertido probar si podemos batir los records de cada una de ellas.*

# guías y trucos

Nintendo Acción

## LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

### CASTLEVANIA 64



Cuando te sumerjas en esta aventura, no querrás parar hasta descubrir todos sus secretos. Para ponértelo un poco más fácil, aquí tienes los mapas, consejos y claves de los primeros niveles del juego. Que lo disfrutes.

*Página 64*

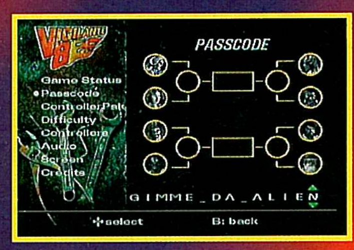
## EL TRUCO DEL MES

### VIGILANTE 8

**Los mejores passwords para ganar siempre**






*Una gozada ir probando todos los trucos de este juego. Prueba el del alien, te va a emocionar. Y ya si lo haces en máxima resolución, la repera.*

Para ganar y para alucinar. Porque la opción Passcode del juego de Activision es una fuente de sorpresas. Si quieres todos los coches, sólo tienes que introducir **GANGS_UNLOCKED** (_ es un espacio) como tu password. El alien aparece con **GIMME_DA_ALIEN**. Si lo que te cuesta es pasar de nivel, mete esto a toda prisa: **LEVEL_SHORTCUT**. Pero si en lugar de ponértelo más fácil sólo quieres disfrutar un poco, escribe **MAX_RESOLUTION**, para verlo de maravilla; o **GO_REALLY_SLOW**, para que todo vaya a cámara lenta; o **A_MOON_GETAWAY**, para reducir la gravedad.

## Otros trucos...

### *ISS 98*

Para jugar con el equipo de las estrellas (no, el Barça no), introduce esta combinación en la pantalla de presentación cuando la frase PRESS START parpadee: Arriba, C-arriba, Arriba, C-arriba, Abajo, C-abajo, Abajo, C-abajo, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, B, A. Pulsa Start con el gatillo apretado y se obrará el milagro del All Star Team.

### *SILICON VALLEY*

Nivel de bonus por la cara con esta bonita pulsación: en la pantalla de seleccionar zona, simplemente haz Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z y Abajo. Un sonido te confirmará que ha ido bien. Ahora entra en cualquier zona y sal para volver a la pantalla de selección de nivel. Ahí lo tienes, un divertido minijuego de marcianitos.

### *BUCK BUMBLE*

Te vendrá bien rellenar tus armas y la energía del abejorro, sobre todo en los malos momentos. Para eso, en la pantalla de presentación, pulsas Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, deja pulsado Z y sigue con Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Ahora, durante el juego pulsa A+B+R. Después, para elegir fase, mantén Z y pulsa Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, suelta Z y sigue con Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha.

### Legend of Zelda DX

Zelda está de moda. Llegó y arrasó en Nintendo 64, y ahora se dispone a hacer lo propio con una versión de Game Boy Color auténticamente espléndida. Para todos los que quieran disfrutar a tope el sabor de esta aventura, y sobre todo encontrar la nueva mazmorra (¡ajajá!), aquí empieza nuestra guía.

*Página 72*

### Los 50 mejores trucos de Zelda

En el número anterior publicamos los primeros 25, y a juzgar por vuestras cartas lo hemos hecho bien. Muchas gracias a todos. Pero ahora viene lo mejor. Los 25 últimos y más secretos trucos para el mejor juego del momento.

*Página 76*

### Body Harvest

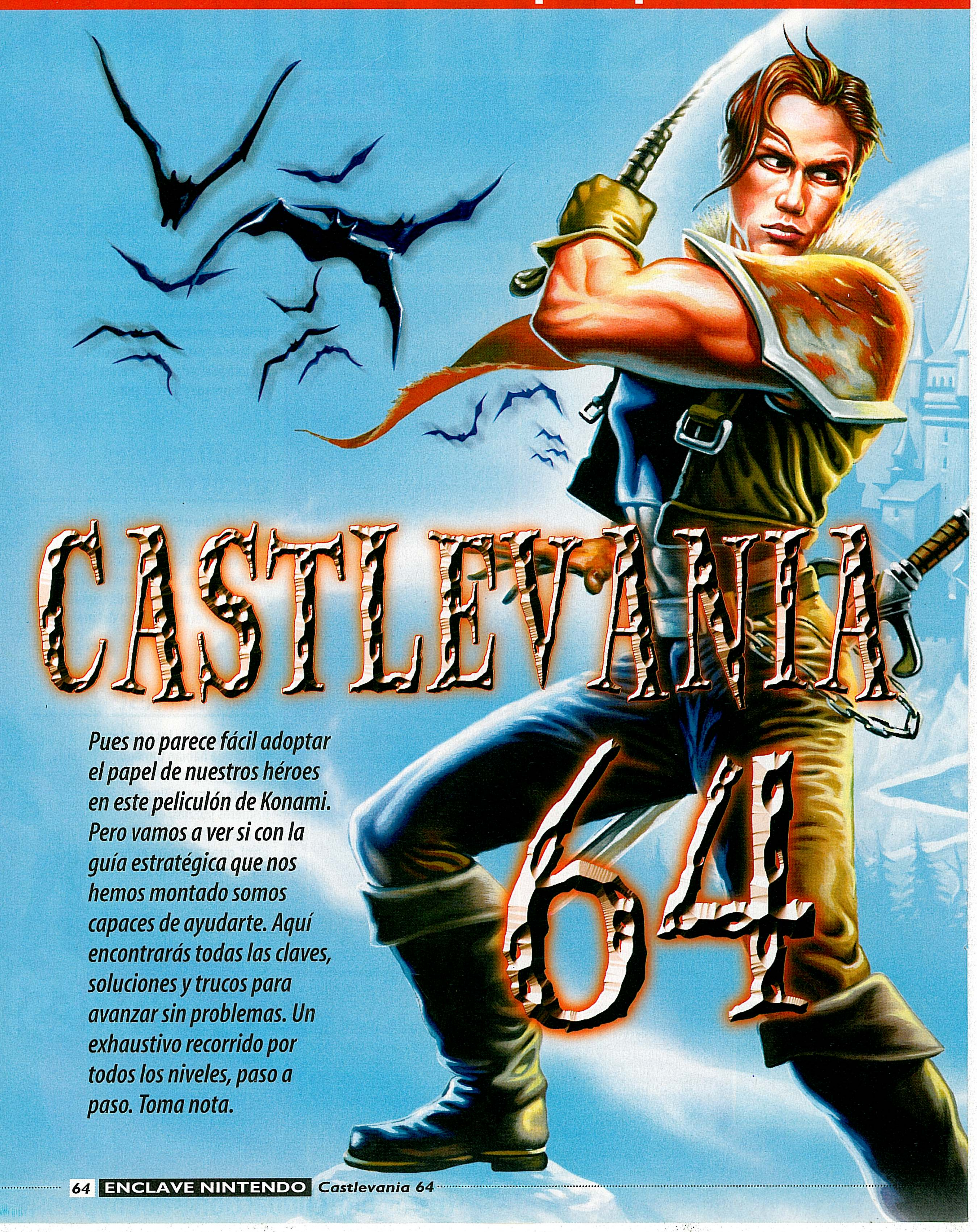
Tras librarnos de los pegajosos aliens que habían tomado Grecia, y después de cogerle el tranquillo a los primeros puzzles, es hora de adentrarse en el segundo nivel, que transcurre en la isla de Java. Un reto aún más inexpugnable.

*Página 80*

## ¡LECTORES!

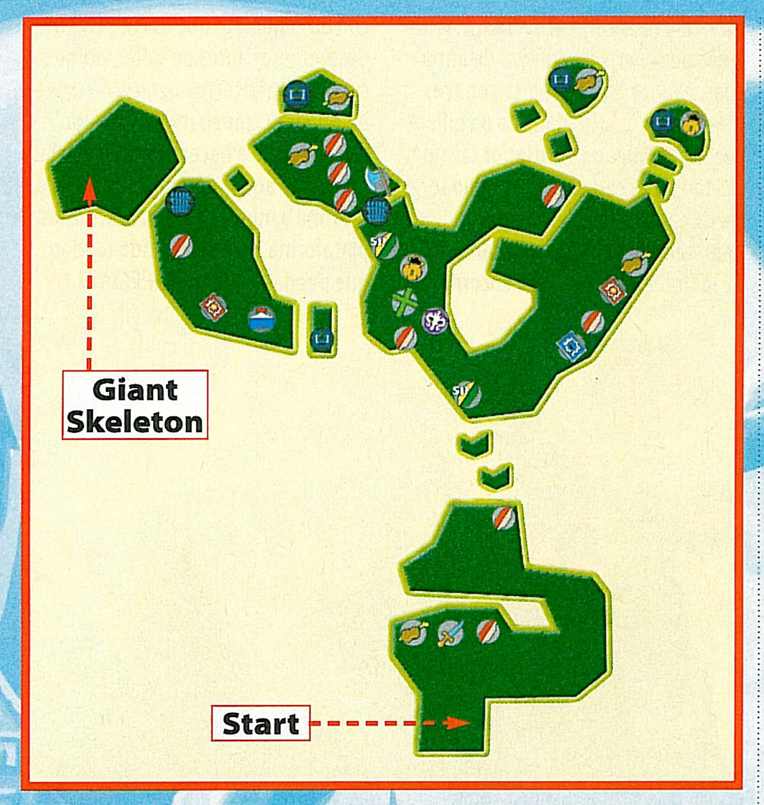
REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es




*Pues no parece fácil adoptar el papel de nuestros héroes en este peliculón de Konami. Pero vamos a ver si con la guía estratégica que nos hemos montado somos capaces de ayudarte. Aquí encontrarás todas las claves, soluciones y trucos para avanzar sin problemas. Un exhaustivo recorrido por todos los niveles, paso a paso. Toma nota.*

# FOREST OF SILENCE — FASE 1




*El primer nivel nos enseñará, a base de enemigos enormes y acrobáticos saltos, las dificultades que nos esperan a lo largo del juego. Es común a Reinhardt y Carrie. Comenzamos la aventura comprobando que en este bosque hay de todo menos silencio. Los rayos impresionan mucho, pero poco más. No te acerques demasiado a ellos, porque queman. Detrás de los dos árboles tenemos tres antorchas. Dirígete al camino de la derecha y encontrarás un esqueleto. Por el momento se encuentra bien ahí tumbado pero, si avanzas un poco más, una secuencia te mostrará el final de su siesta...*

Tras mandarlo de nuevo a dormir (esta vez en varios pedazos), encontrarás un **portón con escudo**. Golpea varias veces en el escudo y se abrirá 1. Tras él espera el **mayor esqueleto animado** en forma de homínido que hayas visto nunca. Al reducirlo, huirá levantando un par de plataformas que te franquearán el paso. **No olvides la antorcha antes de saltar.** Al otro lado encontrarás **dos caminos. Sigue el de la derecha** y enseguida te plantarás ante dos construcciones. Saquea sus antorchas y dirígete a los escalones que hay a la izquierda 2. Un salto te permitirá llegar al techo de la primera, en el que hay otra antorcha. Otro saltito y estarás en la segunda, con su correspondiente antorcha. Sigue tu camino saltando un par de veces más hasta encontrar una antorcha y el **primer interruptor** 3.




## ITEMS











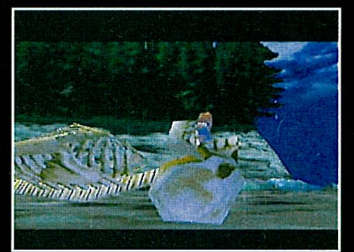


Actívalo y te las verás con un **hombre-tigre** con inclinaciones asesinas. Después de mostrarle que tú también tienes esas pequeñas manías, vuelve a la bifurcación y toma el otro camino. De regreso, aparecerán por primera vez **esqueletos-bomba.** Lo mejor que puedes hacer es huir en cuanto los oigas. Si los ves llegar, reviéntalos. Por el camino que indica la señal, encontrarás una **joya blanca** donde salvar tus avances 4 y la verja que abriste pulsando el interruptor. Cruzándola, tienes una antorcha a tu derecha. Ve ahora al **pedestal** 5 que tiene una antorcha encima. Buscando dentro, encontrarás **ROAST CHICKEN.**




## EL INICIO DE LA AVENTURA







*La historia de Castlevania comienza con nuestro héroe santiguándose, en espera del enfrentamiento con los enemigos sobrenaturales que le acosarán durante el juego. Al encontrar el primer cadáver de un humano, los esqueletos empiezan a llenar el escenario.*

# FOREST OF SILENCE — FASE 1

## BOSS 1







***La mejor manera de cargarse a este grandón es esperar a que se pare. Mantén distancias para evitar huesazos y ataca por la espalda. Para los esqueletos pequeños, usa el arma secundaria.***

A la izquierda hay un camino cortado, pero lo que nos interesa es la **piedra al borde del barranco. Golpéala varias veces y recoge tu premio** 6. Ahora entra en el **mausoleo** de la derecha y **golpea el ataúd de arriba.** Continúa por el camino de la derecha.

6



Una nueva bifurcación. Sigue hacia delante cogiendo las antorchas. Dos saltos y te plantarás ante el **segundo interruptor** 7. Coge la antorcha, pulsa el interruptor y disponte a probar tu habilidad, porque las dos plataformas grandes han descendido

7



8



a la altura del río. Baja por las plataformas pequeñas y salta a las grandes 8. **La cámara no lo pone fácil, de modo que afina bien el salto.** Sube por las plataformas del otro lado y vuelve a la bifurcación. Toma el otro camino, por el que encontrarás de nuevo una **joya**

9



**blanca y una verja abierta** 9. A los lados de la verja hay un par de antorchas. Avanza hasta toparte con **tres mausoleos** 10. Un poquito de pillaje por los ataúdes de su interior 11 (lo cierto es que con uno de ellos no te vais a hacer de oro) y estarás preparado para dirigirte al camino de la izquierda. Por allí te encontrarás con un esqueleto que es conveniente desmembrar antes de saltar, porque sino puede hacerte la gracia de tirarte un hueso al cráneo mientras saltas, mandándote a hacer gárgaras con las apestosas aguas del río. Salta a la plataforma y mira a tu izquierda. Curiosa plataforma. Salta apurando todo lo que puedas y coge el **ESPECIAL1** 12.



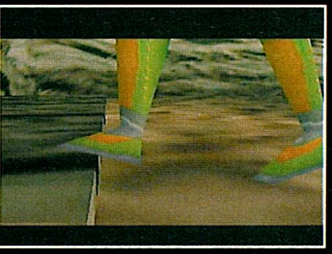
## LA ENTRADA AL CASTILLO









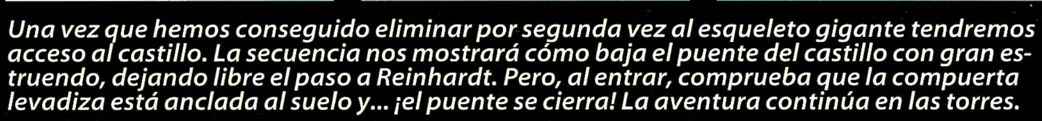












***Una vez que hemos conseguido eliminar por segunda vez al esqueleto gigante tendremos acceso al castillo. La secuencia nos mostrará cómo baja el puente del castillo con gran estruendo, dejando libre el paso a Reinhardt. Pero, al entrar, comprueba que la compuerta levadiza está anclada al suelo y... ¡el puente se cierra! La aventura continúa en las torres.***

## HOMBRE-TIGRE





*Al pulsar el primer interruptor, veremos que aparece un hombre-tigre que sacude tortas como un señor. Para eliminarlo fácilmente, da vueltas alrededor del interruptor y espera a que intente sacudirte. Es el momento de flagelarlo.*



Vuelve a la plataforma anterior y sigue tu camino. **Al cruzar el arco nos atacará un hombre-lobo** 13, 14. Para despelucharlo sin complicaciones debes esperar a que caiga de uno de sus gráciles saltos. En ese instante, golpéale. Si estás jugando con Carrie, una táctica que puedes tener en cuenta es la de huir despavorido mientras soltamos bolazos de energía como quien no quiere la cosa. Una vez amansada la fiera con nuestro instrumento de cuerda, encamínate hacia la estatua y coge











**ROAST CHICKEN en el pedestal** 15. Cuélate en el mausoleo adyacente y profana lo que puedas. Vete por el sendero de la izquierda cogiendo las antorchas hasta que el camino se corte. Baja por las plataformas y verás el **tercer interruptor** 16. Actívalo y vuelve sobre tus pasos hasta los **tres mausoleos.** Allí tienes, justo a la derecha, una verja abierta. Pasa, pasa y **activa el interruptor número cuatro** 17, sin olvidarte de la antorcha del final. Es el momento de volver a la **estatua de la fémina e ir a la derecha, donde hay una verja** (ahora abierta) y una **joya blanca** 18. Adéntrate en el paraje en cuestión y bájale los humos a nuestro amigo el esqueletazo chepudo, que viene acompañado de sus amiguitos motoristas. Bueeeeno, sí, lo has hecho bastante bien, pero sólo estamos empezando. Y si hasta ahora no ha sido precisamente un camino de rosas, imagínate lo que viene después, en las fases más avanzadas. Tampoco es para tanto. Ya, hombre, deja de temblar, que el esqueleto de abajo no muerde...










## BOSS 2







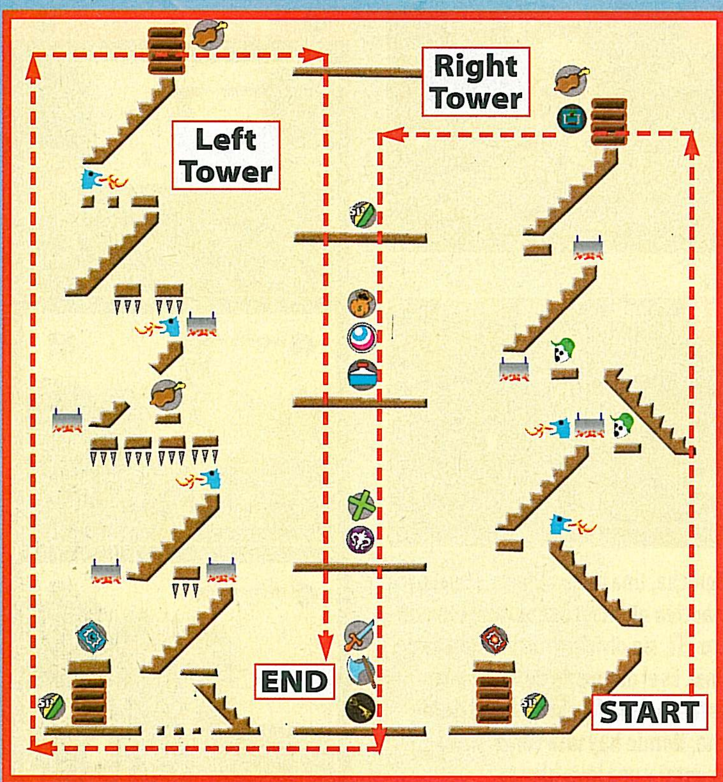






*Esta vez nuestro querido amigo llega acompañado por esqueletos motorizados. Sacúdeles primero para evitar atropellos, y actúa con el mismo sigilo de la primera ocasión hasta romper todos sus cachitos.*

# CASTLE WALL — FASE 2




## ITEMS

Switch, Chicken, Axe, Cross, Beef, Gold, Cristal, Knife, M.Card, S.Card, Pow up, Water, Key, Save

***En el segundo nivel encontraremos sentido a la palabra desesperación, si no somos habilidosillos. Moviéndonos por las torres que custodian la entrada al castillo habrá que controlar los saltos con finura y elegancia. También es un nivel igual tanto para Reinhardt como para Carrie.***

Nos acaban de **subir el puente levadizo** y estamos encerrados en un pasillo con **dos puertas y una joya blanca** 1. Entra por la de la derecha. Comienza la primera torre subiendo por las escaleras. Un salto fácil y una de las muchas cabezas escupe-fuego que verás en este nivel te saludará "calurosamente". Pártele el cráneo (evidentemente) y **salta a la plataforma verde.** Desde allí, dejándonos caer en el lugar oportuno, llegaremos a una **repisa sobre la puerta** por la que hemos entrado 2. Allí hay una antorcha. Vuelve a la plataforma verde y sigue adelante. El siguiente salto es macanudo, ya que tienes que coordinar la caída de la cuchilla con el momento en que la plataforma verde esté más cerca de ti.



1



2

3. **Mide bien el tiempo de la cuchilla** y no tendrás muchos disgustos. Ejercita otro poco tus pantorrillas y te encontrarás con el mismo salto que antes, pero con la cuchilla en el otro lado. Todo sea por unas piernas firmes; continúa subiendo. Otro salto, pero con cuchillas a ambos lados. Coordina más que nunca, por Dios. Una horda de murciélagos y estás arriba. Abre la puerta y prepárate porque te vamos a presentar a unas amigas. Tras hacerlas polvo, coge la antorcha que hay encima de la puerta por donde has entrado (si no lo has hecho ya) y **activa la palanca.** Una secuencia te mostrará cómo se abre la verja del principio de la fase 4, 5, 6. Sal por ella y caerás al lado de una **joya blanca y una piedra que se puede romper** 7. Déjate caer al

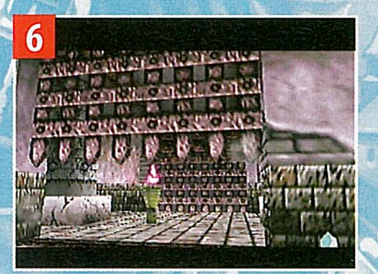
3



4



5



6



7

## ENTRADA A LA VILLA







*Al llegar al final de ambas torres, el castillo nos expulsa de su interior. La verja se cierra y aparecemos delante de un bonito jardín vallado, rodeado por unas estatuas de leones y señoritas. Reinhardt queda impresionado sólo con su entrada, pero cuando entre...*

# CASTLE WALL

## FASE 2


8


9

siguiente piso y acaba con un par de cráneos con halitosis. Esperamos no tener que decirte que cojas las dos antorchas y, si te place, el **agua bendita que hay en la columna.** Cáete de nuevo y encárgate de la antorcha para dirigirte al otro lado de la sala, subir a la repisa, coger un **POWER UP y 500 GOLD** buscando en los sacos de al lado. A tu derecha está el agujero en el suelo por el que tienes que dejarte caer. Aparecerás en el comienzo, sólo que ahora la verja está abierta. Entra y, en una de las tres antorchas disponibles, encontrarás la **LEFT TOWER KEY** 8. Una vez con la llave en nuestro poder, podemos abrir la puerta de la izquierda. La segunda torre, por no tener no tiene ni suelo; ve con sumo cuidadito. Empezamos con saltos facilitos y seguimos subiendo. Sin previo aviso, **el suelo se desploma** 9, mandándonos a escaldar rábanos si no saltamos a tiempo hacia delante. En el salto que viene, con cuchillas a ambos lados y una plataforma verde de afilado reverso, podemos saltar con un poco de habilidad y caer en la repisa de encima de la puerta, como en la primera


10

torre, cogiendo la antorcha 10. Volvemos al punto desde donde hemos saltado y seguimos adelante. Las siguientes cuatro plataformas no son peligrosas si sigues las instrucciones:


11

salta rápidamente de la primera a la tercera y de ésta a la cuarta. En la escalera que sigue hay que agarrarse de un salto al borde y seguir subiendo. El salto en ciernes es de lo peor que te has echado a la cara 11. Hay una cuchilla al principio y dos plataformas giratorias. Espera a que la segunda haya girado una vez para coordinar el salto entre la cuchilla y la primera.


12


13

Sube la siguiente escalera como si te persiguiera un batallón de carabineros, porque, cuando vayas pisando, se irán dando la vuelta, dejándote ver sus empastes nuevos. Ahora encárgate de la cabeza escupe-fuego antes de



14


15

saltar. Mide las distancias y salta 12. Sube un poco más y te darás de bruces contra una **puerta con una luna tallada** 13. Esta puerta sólo se abre de noche, así que, si te pilla muy mal, pudes usar **MOONCARD** 14, que es para lo único que sirve. Atravesando la puerta, comienza una secuencia animada en la que abriremos la verja, y donde el mismísimo Drácula nos



16



17


18

mostrará todo su afecto 15, 16, 17. Al término de la secuencia, encontraremos una **joya blanca** y una antorcha sobre la puerta 18, además de una piedra desmenuzable a su lado. Ya sólo queda salir por la pequeña verja que se ha abierto, bajar por el mismo sitio que la primera torre y salir de la fase por la verja que se ha abierto delante de donde cogimos **LEFT TOWER KEY.**

## BOSS 1





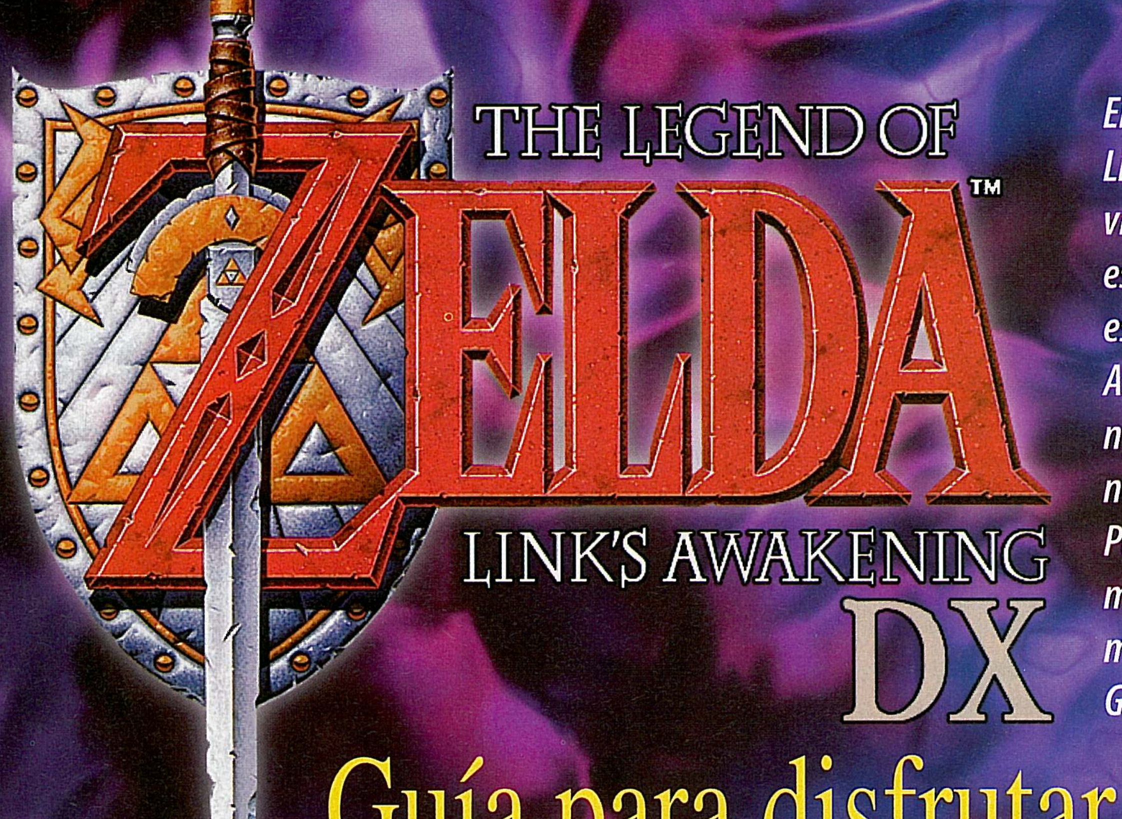








***Céntrate en una, y cuando vomite sus bolitas de fuego, salta hacia un lado. Corre hacia ella y latigazo al canto. Una vez enfadada, escupirá ráfagas de fuego azul, que evitarás corriendo hacia ti. Espera y sacude. A la otra dile lo mismo.***




*En su aventura para Color, Link ha vuelto a resucitar viejos fantasmas. Todo estaba solucionado, pero eso era en blanco y negro. Ahora hay que empezar de nuevo. Y miles de jugones necesitan nuestra ayuda. Por eso nos hemos puesto manos a la obra con la guía más exhaustiva de Zelda GBC que podrás leer jamás.*

# Guía para disfrutar del viaje

TODO comienza con una tormenta, un naufragio y un héroe más bien chaparro, que se despereza en casa de Marin y Tarin. Dejando atrás las legañas, lo primero es **conseguir el escudo mágico** que te dará tu anfitrión. Con él bajamos a la playa y una vez allí giramos a la derecha hasta llegar a un estrechamiento taponado por una bola de pinchos. Retírala con el escudo y coge la espada. Aparecerá un búho parlante 1 que nos dice que hay que **despertar al pez del viento**, si queremos salir de la isla. Nos dirigimos hacia el norte, pasando por una biblioteca que encierra un **atlas del islote** en el que nos encontramos. Seguimos hacia arriba y llegamos a un agujero flanqueado por unas estacas, dentro encontraremos **una pieza del corazón** 2. Nos encaminamos al bosque misterioso y se nos aparece otra vez la lechuza. Esta vez la consigna es introducirnos en la **Tail Cave**, pero antes hay que encontrar la llave en la espesura del bosque. Un poco más arriba nos topamos con un mapache vacilón que presume de olfato. Ni caso, seguimos nuestro camino hasta llegar a una cueva rodeada de pedruscos y tomamos el camino de la derecha para dar a un claro con un corazón que de momento no podemos pillar. Continuamos hacia abajo y llegamos a un estanque donde giramos a la derecha: allí está la residencia de una **bruja que te pide una seta** para elaborar unos polvos. Vuelta a la cueva de los pedruscos y, más abajo, entrada a una nueva cueva donde además de un **cofre con 50 rupias**, encontrarás una serie de cascotes que puedes retirar con el escudo. Sal por la otra puerta y encontrarás la seta que pedía la bruja 3. Llévasela, que te prepare los polvos y le echas uno al mapache, que volverá a ser el tipo bigotudo 4 de siempre. Con esta acción te habrás abierto el camino hasta el cofre con la llave de la Tail Cave. Vuelve a los alrededores de la biblioteca y consulta un cartel. Cuando llegues a la cueva toma el camino de la izquierda, hazte con la primera llave y abre un **cofre con una brújula** que te indicará donde hay cofres ocultos y pitará en las habitaciones que contengan llave. Vuelve al recibidor, sigue hacia arriba y pulsa el botón para que aparezca un nuevo cofre con llave. Gira a la derecha y acaba con la comitiva, aparece otro cofre, esta vez con mapa 5. Tras la puerta giratoria traspasa una puerta cerrada y coge la **lápida**. Vuelve por donde has venido y a la izquierda elimina al gusano para abrir el cofre. A la izquierda te espera otro gusano y un cofre con rupias. Si llevas alguna bomba, haz un boquete en el muro de la izquierda y recoge una **concha mágica**. Hacia arriba llegas a una puerta que se cierra tras de ti. Para abrir la sala, arrastra el cascote de la izquierda. Ahora deshazte de los cangrejos con la ayuda del escudo: aparecerán unas escaleras, bájalas y sigue hasta el fondo, donde darás con un **cofre con una pluma** que te convertirá en un **enano saltarín**. Regresa a las habitaciones de la derecha y busca la última llave 6. Gira a la derecha, salta la zanja y dale caña al monstruo que te recibe. Un gusano gigante requiere tu espada 7, empieza por la cola y ¡a por el **violonchelo de la Luna Llena!**
















# NIVEL 2 Bottle Cave

Aparece de nuevo el búho y nos cuenta que el **violonchelo**, junto al resto de los instrumentos que tenemos que recolectar, tienen la virtud de **despertar al pez del viento.** Así que toca ir a buscarlos. Como si no tuviéramos suficientes problemas, cuando llegamos a la biblioteca, los niños, con claro nerviosismo, nos cuentan que **ha sucedido algo terrible. Vamos a la Bow Wow´s house** y la pibita nos pide que liberemos a su mascota que ha sido raptada.

Atravesamos el bosque de nuevo y **llamamos a Ulrira.** Él nos contará que debemos ir a las cuevas de **Tal Tal Heights.** Bordeando el pantano por abajo, llegamos a la gruta.



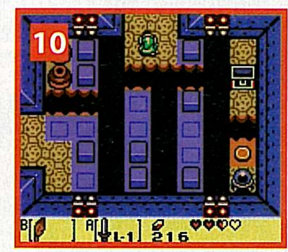
8

Tras acuchillar sin complejos a varios moblins, nos topamos con un guarda cornudo 8, al que debemos dar estopa tras dejar que se estampe contra la pared. Con el andoba, uséase el guardián, escornado, recogemos al bicho y se lo devolvemos a su dueña. Ella agradecida nos dejará llevarlo de paseo al pantano. Al llegar allí ¡sorpresa!, **el chucho se come las plantas**



9

**venenosas, los peces** y todo lo que se le ponga por delante, facilitándonos la entrada a la **Cueva Botella** 9. Emplea los polvos mágicos para iluminar la sala oscura y se abrirá una puerta. Crúzala y machaca a unos enemigos que te regalarán una llave. Un poco más adelante le das un viaje a la **burbuja de vidrio** para tener acceso a la pantalla de abajo. En ella, un cantamañanas custodia un cofre y otra burbuja. Sigue por la derecha y llega **hasta el botón saltando con la pluma** 10. Cuando lo acciones, aparecerá un nuevo cofre con llave: cógela y sigue para arriba. Juntando los bloques de piedra, se abrirá un pasadizo. Ve por él hasta toparte con un **horroroso ogro** 11. Cuando te hallas librado de él, dirígete a la **sala del aspirador** y abre el cofre con cuidado 12. Con la lápida que hay dentro podrás **leer el mensaje de la pared.** Llegamos a una pantalla llena de cántaros y giramos a la izquierda. Ellos **se creen fantasmas, pero son ovejas.** Basta con hacer un poco de luz con los polvos mágicos y serán historia. En el cofre, de regalo, encontrarás el **brazalete del poder** 13, con el que podrás echarte al hombro objetos pesados y abrirte camino por la escalera que antes estaba taponada.



10



11

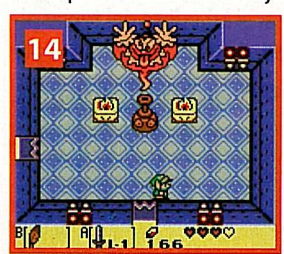



12




13

Anda que te anda, llegas a una sala y te cargas, por este orden, al **conejo, al murciélago y al monje**, y como resultado aparecerá otra llave. Baja al sótano y **carga con un cántaro para accionar la plataforma** con cara de mala leche. Ha llegado el momento de **ponerle las pilas al genio de la lampara** 14, para lo cual tendrás que **esquivar las bolas de fuego, esperar a que se introduzca en la lámpara, paralizarla a puñaladas y lanzarla contra la pared.** Repite tres veces la operación y le habrás destrozado el chalet adosado que tanto esfuerzo le costó comprar. Así, sin una triste morada donde aposentar su trasero, lo mejor para él será despedirse. Ayúdale con la espada. Albricias, tu heróico acto enseguida da resultado: ya tienes el camino libre para recoger el segundo y valioso instrumento, el **Corno de Caracola** 15.



14




15

## ASALTO AL KANALET CASTLE

Un mensaje al finalizar la fase anterior te manda a la **pradera de Ukuku**, pero antes, has de devolverle el chucho a su dueña que, agradecida, te plantará un beso. Ya que estás por ahí, **compra una pala en una de las tiendas** y **consigue el muñeco** que hay en la otra. Acércate a **Quadruplet´s House** y regálale el muñeco al bebé: su madre te dará a cambio un **lazo.** Con él, te acercas a la casa del chucho y, en la puerta de al lado se lo cambias por un **bote de comida.** Este bote parece interesar al **caimán**, que te dará a cambio unos **plátanos.** Lo siguiente es acudir a la casa de **Richard**, un pobre diablo al que han expropiado su castillo. Para recuperarlo necesita **5 hojas de oro**, y ¿a qué no te imaginas quién tiene que conseguirlas?. En fin, **acércate al castillo**, busca a un mono con más hambre que vergüenza y le endiñas los plátanos. El mono se tira el pisto y, junto a sus coleguillas, **te fabrican un puente.** Crúzalo y busca un **pasadizo que hay debajo de un matojo,** y que te permitirá cruzar las murallas. Según vayas eliminando a la gente apropiada, irás encontrando hojas: **tres están dentro del castillo,** una de ellas **oculta tras la pared** de una sala con escudos en la pared. Ponle una bomba al de la izquierda 16 y machaca al prenda que sale del agujero; la cuarta la tiene un **cuervo que hay en el patio**, y la quinta un **bicho raro** que sale de los agujeros del suelo 17. Richard se pone muy contento, imagínate, y te pide que muevas una caja, bajo la cual salen unas escaleras que te conducen a un subterráneo. Atraviésalo y llegarás a la **plantación** 18. Tu objetivo es alcanzar la pantalla superior izquierda. Cuando hayas llegado, encontrarás la **estatua de un búho.** Cava a su alrededor y ¡Eureka!, **la llave de la Key Cavern.**

16



17



18

Busca en el atlas la ubicación de esta nueva gruta y dirígete hacia ella. Al llegar descubrirás que: a pesar de tener la llave y abrir con ella la entrada, **unos chirimbolos te impiden el paso. Solución: sortearlos** rodeando la plantación contigua y buscando un lago. En su **orilla encontrarás unos islotes** 19 que te permitirán cruzarlo y penetrar en la cueva sin problemas 20. En cuanto entres, dirígete hacia arriba hasta conseguir una llave. Utiliza las escaleras que hay al final del pasillo 21 para llegar a una **sala con cuatro puertas con cerradura** 22. Abre la de la derecha y, tras subir unas escaleras, gira a la izquierda. Allí, tendrás que cepillarte a las bolas y subir a todo correr a la sala de arriba donde te toparás con unos gusanos. Su defunción provocará la apertura de una puerta tras la cual se encuentra un **cofre con las Botas Pegasus: reordena unos bloques y hazte con ellas.**


19


20


21


22




Caminando por la derecha llegamos a una **flecha elaborada con baldosines:** actúa rápido y ponle una bomba a la punta. Pasarás a otra sala en la que tendrás que saltar el agujero 23 y subir por las escaleras para acucharte la **Nightmare´s Key** 24.


23

Vuelve a la habitación anterior a los gusanos y **cárgate, con la espada y las botas, a los pajarracos** que verás a la izquierda. El premio será otra llave. A continuación gira para arriba y encontrarás un **cofre con el mapa de la cueva.**

Lo siguiente es volver al comienzo y explorar las habitaciones de la derecha, donde obtendrás otra llave. Vuelve a la **sala de las cuatro puertas y ahora elige la de arriba.** Recoge la llave que hay en el cofre y acciona el **mecanismo de burbuja.** Ahora tienes las llaves suficientes para traspasar el **laberinto del tercer piso,** de modo que dirígete por él hacia un sótano que encontrarás al final y prepárate para lo que viene.


25

Mucho ojo, nunca mejor dicho, con el **globo ocular** 25 que te caerá del techo en cuanto patees la pared con las botas. Lo que debes hacer es **intentar partirlo en dos con la espada y las botas,** y una vez que esté diseccionado, actuar contra ellos **zafándote de los golpes que dan al caer al suelo con la pluma.** Te durará lo que marque tu habilidad, aunque tampoco resulta tan difícil. En fin, que cuando te los hayas cargado se abrirá la puerta de acceso al **siguiente instrumento, la Campana Marina** 26. ¿Listos para continuar el viaje?


26

## VISITA AL YARNA DESERT

Después de recoger la campana, aparecerá en pantalla un mensaje que te invita a visitar el **desierto de Yarna.** De camino hacia allí nos encontramos a **Tarin,** quien te pedirá el **palo que te regaló el mono.** Dáselo y, después de meterse en líos, te permitirá pillar **el panal.** Recógelo y sigue en dirección al **castillo de Richard.** Cuando hayas llegado, baja junto al canal hasta encontrar un cartel que indica la dirección de **Animal Village** 27, poda un arbusto que hay a su derecha e introdúcete por el pasaje que encontrarás debajo. Ya en Animal Village, hazle una **visita al cocinero,** que vive a la derecha 28. Él te pedirá el **panal y a cambio te dará una piña.** Bueno, pues tú échala al zurrón que para algo servirá. Debajo del pueblecito, a la derecha, se encuentra la entrada al desierto de Yarna, pero una **morsa bigotuda** te impide el paso. Desmoralizado, decides acudir **en busca de Marin** para pedirle consejo, y de paso tirarle los tejos. Utiliza para ello el **Transportador** que hay bajo el poblado. Llegas al pueblo del que saliste y un chaval te indica que Marin **se ha largado a la playa.** La pintan calva: tírale los tejos y después de unos cánticos y una escenita de amor, **te acompañará a despertar a la morsa.** El tema que interpreta Marin es tan espantoso que la morsa no lo puede aguantar y se pira como alma que lleva el diablo. Por suerte, aparece un conejo con muy mal gusto y se lleva a **Marin a dar la serenata a Animal Village,** menos mal. Ya puedes entrar al desierto, y lo primero que has de hacer es subir hasta una **habitación de arenas movedizas.** En su interior, machacas a un **enorme gusano** 29 hasta que suelte una llave, se cuela en la arena y tú detrás. Ya tienes la llave del siguiente nivel, **el túnel del pescador.**

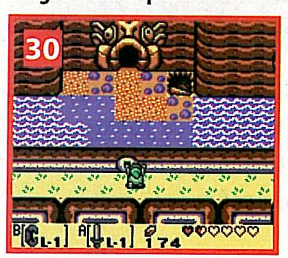

27


28


29

## NIVEL 4 — The Fisherman´s Tunnel

PARA llegar hasta el túnel, dirígete hacia la falda de la montaña donde está el **huevo del pez del viento.** Continúa por la derecha bordeando un canal y encontrarás la **cerradura de la gruta del pescador** 30.



Para acceder a ella sube por las escaleras que hay a la derecha de las del pez y llegarás a una **cueva obstaculizada**



**por tres cascotes** 31. Introdúcete por ella y atraviésala hasta llegar a la **última salida.** Caminando por el agua, a la derecha encontrarás a un fulano que te pide ayuda. Métete por la gruta que hay debajo de él y dale la piña del




mono cocinero 32. A cambio te dará un **hibisco.** Vuelve al canal y continúa por la derecha hasta unas cascadas por las que debes tirarte 33, para



caer en la entrada de la gruta. Nada más entrar allí, dale caña a los erizos y a la bola que te salen a recibir, y se abrirá una puerta. Tras ella: más erizos, un **cofre con una brújula** y **dos puertas cerradas.** Coge la brújula y elimina a todos los enemigos para que se abra la puerta y puedas pillar otra llave.

Vuelve a la sala de los primeros erizos y sube por las escaleras. A la derecha encontrarás el **pico del búho** y tras un pasillo estrecho que sale





hacia arriba, el **cofre del mapa** 34. Baja un poco y llegarás a un vestíbulo con un **agujero en forma de cruz** 35. Salta dentro con las botas y la pluma, y llegarás a un **cofre bloqueado por unos bloques y agua profunda,** pero uno de ellos está agrietado y petará si le pones una bomba. Con esto conseguirás otra llave.

Un poco más arriba obtendrás otra, por el mismo procedimiento. Es hora de volver a la **sala de la brújula y abrir la puerta cerrada.** Avanza y llegarás al agujero en forma de cruz, pero ahora por la parte inferior. Salta como antes y **abre una piedra con cerradura,** que hay justo antes de las escaleras que van al sótano. Después de **cargarte a la bola, al fantasma y al monje** llegarás a un lugar con más bolas que, al ser eliminadas, dejan caer una llave que cae por un agujero y de momento no puedes coger. Continúa por donde venías y **ponle el pico al búho,** quien te dirá que **el secreto está en las baldosas brillantes.**

Después llegarás a un **cofre trampa.** Ignóralo y toma el camino de arriba, hasta llegar a unas de las baldosas que brillan. Pasa entonces a la sala de la derecha y hazte con otra llave. Vuelve al lugar de donde cayó y abre la puerta de arriba. Tras ella encontrarás



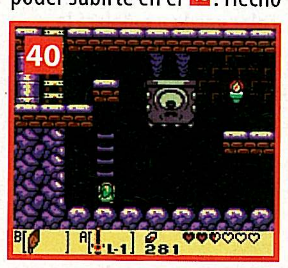
un **enorme pez bola** 36 al que has de eliminar, haciéndole rodar a espadazos, para que se abra la puerta. **Záfate de los bloques móviles**



**tirando de la anilla** 37 y corriendo hacia la izquierda, te harás con unas aletas 38 que te permitirán nadar y bucear. Siguiendo la senda entrarás en otra sala con baldosas 39



que has de accionar para que aparezcan las **escaleras que dan a un pasadizo.** Para atravesarlo tendrás que esquivar el primer bloque de piedra que cae del suelo, y provocar al segundo para que caiga y poder subirte en él 40. Hecho






esto conseguirás llegar hasta la **Knightmare´s Key** 41. Volvemos a las escaleras que bajan al sótano. Cuélate por ellas y recoge la llave que cayó al agua antes 42.



Ahora que **tienes la llave y puedes nadar,** regresa a la habitación anterior y **remonta las aguas profundas.** Encontrarás un **pulsador que abre un pasadizo** por el que, tras retirar algún bloque y abrir la puerta 43, te encontrarás con un **enorme pez,**






antena incluida 44. Endíñale unas cuantas veces en ella y se quedará frito, no sin grandes aspavientos. Ahora puedes recoger otro instrumento, nada menos que **un arpa.**



# LOS 50 MEJORES TRUCOS de ZELDA
## 2ª PARTE

***Ya sabíamos que lo estabais esperando como oro en paño. Tranquilos, que sois unos impacientes. Aquí llega la segunda entrega de grandes trucos para Zelda, con otros 25 trucazos para disfrutar a tope del mejor juego jamás creado para una consola. De todas formas no queremos que esto termine con esta guía. Continuad enviando cosas curiosas, estrategias... ¡Ah!, y por cierto, gracias a todos por vuestra colaboración.***

### 1 Gold Rupees

En la entrada de **Goron City** verás una **plataforma elevada con anillo de rocas** en lo alto. Colócate en medio de las rocas y toca la **Song of Storms.** Entra en el agujero que se abrirá.



• Desde **Hyrule Field, entra en Kakariko Village.** A unos 10 pasos del árbol y tres a la derecha, **pon una bomba en el suelo** y se abrirá un agujero en cuyo interior hallarás otra rupia.
• En una de las **habitaciones rocosas** de la parte superior de Goron City, desciende por el lado izquierdo utilizando el **martillo Megaton** y encontrarás un cofre del tesoro.
• En la habitación del pozo donde encuentras las **Lens of Truth,** utilízalas para encontrar un cofre.
• Localiza todas las llaves en **Gerudo Training Course** tras conseguir las **Ice Arrows.**
• Éste ya lo sabes, pero bueno: localiza las **100 Gold Skulltulas** y canjéalas en la **House of Skulltula.**
• En el **Fire Temple,** en la sala donde están los **cantos rodados,** Navi se pondrá de **color verde** y señalará la parte superior de una columna. Toca la **canción del espantapájaros** e impúlsate con el gancho hasta arriba. Avanza y encontrarás la Gold Rupee.

### 2 ¿Para qué sirven estas piedras tan raras?

Seguro que te has preguntado muchas veces qué demonios pintan en el juego las **piedras con un ojo grabado.** No lo sabemos muy bien, pero de lo que sí estamos seguros es de que puedes divertirte un montón con ellas. El mes anterior ya te contamos cómo hacer que apareciera una Fairy, y que aquí tienes varios trucos más con los que pasártelo bien cuando te aburras:
• **Golpéala con el martillo Megaton** y la aplastarás.
• Dispárale una **flecha mágica** y comenzará a girar para luego no parar de crecer.
• Pon una **bomba junto a ella** y verás cómo sale disparada al espacio. Si logras darle con la espada antes de que se despegue del suelo, verás cómo **cambia de color.**
• Dale un espadazo y **te dirá la hora que es.**




### 3 Cómo conseguir la Bigoron's Sword

Conseguir esta espada te llevará más o menos una **hora y media de comercio diligente.** Debes hacerlo con Link adulto. Ten en cuenta que en algunos casos, para poder darle un objeto a una persona determinada, tendrás que tenerla seleccionada con el botón Z y luego pulsar el botón C donde tengas asignado el objeto. También hay unos cuantos requerimientos más, como haber terminado todos los niveles de la Ice Cavern (porque el King Zora tiene que estar descongelado) o estar en posesión de Epona, porque aquí el tiempo es oro. Ahí vamos:
• **Coge el huevo** que te da la mujer de los pollos de **Kakariko Village.**
• Cuando se abra, **despierta a Talon con él** (también en Kakariko).
• Regresa a la mujer y consigue a **Cojiro the Blue Chicken.**
• Llévaselo al chico extraño de **Lost Woods** durante el día.
• Coge el **champiñón** que te dará, y dáselo a la mujer de la **tienda secreta de pociones** de Kakariko (utiliza el gancho para llegar a lo alto de la tienda y luego ve a la habitación trasera). Tienes **tres minutos** para hacerlo, antes de que el champiñón deje de tener valor.
• Lleva la **medicina** al chico de Lost Woods. Verás en su lugar a una chica de Kokiri.
• Te dará una **sierra,** que debes llevar al **carpintero de Gerudo Valley.**
• A cambio obtendrás la **espada rota de Goron.** Llévasela a **Bigoron,** en lo alto de la **Death Mountain.**
• Te dará un **objeto para el King Zora.**
• Lleva la **rana** que te da el Rey al **científico** de Lake Hylia. De nuevo, sólo cuentas con tres minutos para hacerlo.
• Con lo que te da el científico, ve **corriendo hacia donde está Bigoron** y dáselo. Tienes cuatro minutos.
• Utiliza la **Song of the Sun** para acelerar los trámites y conseguir la espada sin tener que esperar tres días.

### 4 La Lentes de la Verdad

Hay muchos objetos útiles en el juego, pero las Lens of Truth son uno de los mejores. Conseguirla no requiere más que un poco de paciencia y dosis de observación.
• El **guardia** que está a la entrada de Death Mountain Trail quiere una máscara popular para su hijo. Muéstrale la **Keaton Mask** y te dará unas monedas extras por ella.




• El **chico solitario de Lost Woods** busca una máscara que disminuya su autoestima. La **Skull Mask** obrará maravillas con él, pero perderás un poco de dinero.
• Durante el día, dale la **Spooky Mask** al chico que está en el cementerio.
• Por último, tienes que vencer en la maratón que se desarrolla alrededor de Hyrule Field y **vencer a Barinade.** Véndesela y regresa a la **Happy Mask Shop** para obtener tu premio. Con las Lentes de la Verdad ya puedes hablarle a las extrañas piedras con un ojo. Que lo disfrutes.

### 5 ¿Dónde están los Big Poe?

**Captura a los diez Big Poes** y véndeselos al hombre de la habitación de la derecha una vez pasado el puente levadizo del castillo: botella para ti.
• Oeste del castillo de Hyrule, cerca de la corriente de agua.

# TENEMOS LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS

• **Frente al castillo,** cerca del letrero que te indica la dirección de **Lon Lon Ranch.**
• **Encima o debajo del risco** que hay a la entrada de la Death Mountain.
• Junto al **único árbol** que está a la **entrada de Lon Lon Ranch.**
• Donde el muro grande gira hacia el **sur del Rancho.**
• Cerca del árbol que hay a la entrada de **Gerudo Valley.**
• Donde el camino se bifurca, **fuera del Valley.**
• Junto a la **roca gris** que está entre el Rancho y la entrada al bosque.
• En un pequeño terreno lleno de hierba al sur de Lost Woods, **entre el único árbol en flor y los matorrales.**
• Al **norte de la entrada a Lake Hylia.**

## 6 ¡ARRIBA LOS CORAZONES!

Los **Heart Pieces** son muy importantes para poder avanzar adecuadamente en tu aventura. Consigue **cuatro de ellos y obtendrás una vida extra.** A continuación te indicamos dónde puedes encontrar todos los corazones del juego, aun-



que tienes que tener en cuenta que si tienen **este signo (*) sólo los podrás coger con Link niño,** y si por el contrario aparece al lado este otro (**) lo tendrás que hacer con Link Adulto. Si no aparece ningún asterisco, entonces vale cualquiera de los dos.

### LON LON RANCH

• En una de las habitaciones, mueve una caja para dejar al descubierto un **agujero secreto** en el muro.*

• Al **norte del rancho** hay una especie de árbol. Estalla una bomba a sus pies y entra en la caverna que se descubre.



### DODONGOS CAVERN

Cuando seas niño, planta una **semilla mágica** en la entrada de la caverna. Regresa cuando seas adulto y habrá crecido una planta. Sube por ella.

### HYRULE FIELD

Junto al camino que conduce a **Lake Hylia** hay un trozo de tierra con hierba, encerrado por una verja. Lanza una bomba al centro y descubrirás una **caverna secreta.** Entra y coge el corazón.

### KAKARIKO VILLAGE

• Como **Link niño,** dirígete a la **Death Mountain** y date un paseo en búho. Te dejará caer en un tejado de Kakariko Village. Déjate caer hasta la casa que hay debajo, entra...
• **Utiliza el gancho** parta llegar hasta el tejado de una de las casas. El hombre que está allí te dará otro corazón.
• Cuando tengas **50 Gold Skulltulas,** ve a la House of Skulltula y conseguirás un corazón del chico.

### KAKARIKO GRAVEYARD

• Por la noche, **Dampe** cavará por el cementerio y dejará al descubierto un corazón.*
• Tras **ganar la carrera** contra el espíritu de Dampe, te habrás ganado también un bonito corazón.**
• Con Link niño, planta una **judía mágica** en la esquina del cementerio. Vuelve cuando seas adulto, sube por la planta y coge el corazón.**

• **Una de las lápidas** es diferente a las demás. Muévela y descubrirás un **pasadizo secreto.** Entra en él y toca la **Song of the Sun.**

### KAKARIKO WINDMILL

Tras la carrera contra el espíritu de Dampe en la caverna, toca la **Song of Time** para él. Desaparecerá una **piedra azul** en uno de los laterales de la caverna y se abrirá un camino hasta el **molino.** Síguelo y, dentro, encontrarás otro corazón.**

### ZORA'S RIVER

• Mientras subes por Zora's River, verás un grupo de **ranas.** Toca la **Song of Storms** y te darán un corazón.*



• **Sigue tocando** para las ranas todas las canciones que conozcas y te darán otro corazón. ¡Qué majas!*
• A la entrada de **Zora´s Domain,** verás un corazón en un saliente. Para cogerlo, regresa hasta donde viste antes una **gallina,** cógela y llévala hasta el corazón. Planea con ella para cogerlo.
• Coge una **gallina de una de las orillas del río** y utilízala para llegar planeando hasta una plataforma. Una vez aquí, utiliza otra gallina para hacerte con el corazón.

### MARKET

• Gana el **juego de los cofres** y encontrarás en la última habitación un corazón.*
• Gana varias veces en el **Bombchu Bowling Game** hasta que consigas el corazón como premio.*
• En un callejón que hay en la **parte trasera del mercado,** encontrarás a una mujer que ha **perdido a su perro.** Tráeselo de vuelta y... ¡tachaaan! Corazón que te crió. Para ello tendrás que esperar hasta que sea de noche y buscarlo cerca del Bazaar.*

### LOST WOODS

• Busca al misterioso **Skull Kid** y toca la **Saria´s Song.***
• Avanza un poco más y encontrarás a **dos Skull Kids.** Cuando te digan que toques con ellos, saca la ocarina e intenta seguir la canción. Si lo has hecho bien, al final te darán un corazón.*

### ZORA'S DOMAIN

**Tras la cascada hay una cámara secreta.** Enciende un Deku Stick y atraviésala: tras ella encontrarás muchas antorchas. Enciéndelas todas y aparecerá un cofre.*

### ZORA´S FOUNTAIN

• Cuando seas adulto y regreses a Zora´s Fountain verás que todo se ha congelado. En uno de los **bloques de hielo.****
• Cuando tengas la **Zora Tunic y las Iron Boots,** sumérgete en el lago.**

### ICE CAVERN

En tu deambular por estos lares te encontrarás con un bloque de hielo que esconde un corazón. Llena una **botella con fuego azul** y colócalo sobre el bloque de hielo.**

### DEATH MOUNTAIN CRATER

• Entra en el Cráter con la **Goron Tunic** puesta y examina los muros.**
• Dentro del **Cráter,** sube por la planta que ha crecido tras una semilla mágica. **

### GORON CITY

Enciende todas las antorchas del **nivel inferior de la ciudad** para hacer que el **ídolo gigante** comience a girar. Sube al nivel superior y lanza una bomba al interior del ídolo.*

### LAKE HYLIA

• Ve al **Fishing Pond** e intenta pescar el pez más grande del estanque.*
• Tras conseguir la **Golden Scale,** bucea en el pozo que hay junto al laboratorio y encontrarás **tres rupias rojas.** Cógelas y el viejo te dará un corazón.*
• De niño, planta una semilla mágica en el agujero junto al laboratorio. Vuelve de mayor y sube por ella.**

### GERUDO FORTRESS

• De camino a **Gerudo Fortress** verás una cascada. Coge una gallina y salta la cascada para llegar a una habitación oculta.
• En el lado opuesto de la cascada verás un **estrecho cañón.** Coge una gallina y salta desde el puente al saliente que hay debajo.
• Mientras exploras el interior de la fortaleza, mira hacia arriba y utiliza el gancho para **subir al cofre del tejado.****
• Mientras cabalgas con Epona, dispara a varios objetivos. Consigue **1.000 puntos.****

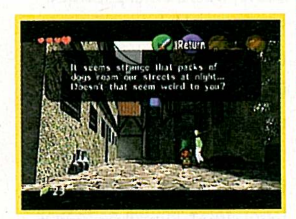
### SPIRIT TEMPLE

Planta una judía junto a la **entrada del Templo.** Vuelve como adulto y sube por la planta que ha crecido para coger un corazón.



## 7 ¡CHUCHO, VEN AQUÍ!

Tras conseguir la **Heart Piece de la mujer del callejón** de la parte trasera del Market, puedes hacer que te siga cualquier perro (siempre que sea de día). Simplemente **utiliza tu Ocarina y toca la Song of the Sun.** ¡Ya tienes mascota! Aunque sinceramente, no sirve para mucho más que para sentirte algo más arropado.



## 8 ESA MÚSICA ME SUENA...

Tras terminar el juego y haber visto todos los créditos -estamos hablando del FINAL del todo, cuando pone "The End", y no antes- espera unos minutos **antes de apagar la consola y verás que comienza a sonar la canción del espantapájaros,** es decir, la que tú mismo compusiste. Espera otro minuto y sonará en una octava diferente o con otro instrumento. ¡Eres genial, Miyamoto! No dejas de sorprendernos ni al final.

## 9 LA MULTIPLICACIÓN DE LAS BOTELLAS

Lo primero que tienes que saber si quieres probar este truco es que, cuando lo consigas **NO debes salvar el juego** o perderás todos los objetos que hayas utilizado para ponerlo en práctica.

Primero, equipa una botella, a continuación busca algo que puedas meter en su interior (fairy, fish, bug...) y luego pulsa el botón C correspondiente para cogerlo, más



Start. Selecciona un ítem que no quieras y equípalo en lugar de la botella que estabas utilizando. Presiona Start de nuevo y verás a Link intentando coger lo que fuese que habías elegido. Ahora ya tienes una **botella extra.** Repite esto con todas tus armas y tendrás **24 botellas.** Insistimos en que sólo debes hacer esto con objetos que no te interesen (utiliza el sentido común).

## 10 A CABALLO Y SIN ESPADA

Primero, **lucha por segunda vez con Gannondorf...** Sí, donde te quita la espada de las manos. Justo después de esto, **salva el juego y resetea la consola.** Cuando vuelvas a aparecer no tendrás la espada equipada. Esto te permitirá hacer **multitud de cosas,** como por ejemplo montar a Epona con otros items equipados.

## 11 LA BOTELLA ES SIEMPRE MÁS PODEROSA QUE LA ESPADA

Y si no te lo crees, prueba a equiparla cuando esté peleando contra **Gannon en el Forest Temple.** ¡Es más fácil **evitar su magia con la botella que con la espada!** Este truco sigue la tradición de la serie Zelda (recuerda cómo podías acabar con el jefe final de Link's Awakening o con Gannon en el de SNES).

## 12 LA INVASIÓN DE LOS INSECTOS

Suena a título de película de serie B, pero así es. Si estás cansado de buscar escarabajos por todas partes, prueba a hacerte primero con **dos botellas** (como mínimo) y **pon un escarabajo en una de ellas.** Ahora dirígete a un sitio donde no haya enemigos y equipa la botella con el escarabajo. Equipa también las otras que tengas. Libera al escarabajo e inmediatamente pausa el juego. Equipa las otras botellas, quita la pausa y coge los escarabajos que saldrán de la primera botella. **¡Ya tienes cuatro botellas con escarabajos!**

## 13 LA SOMBRA DELATORA

Para acabar con facilidad con el **jefe final de Shadow Temple,** lo único que tienes que hacer es equipar la **Mask of Truth** y buscar una sombra en el suelo. Cuando la veas, **deja una bomba sobre ella** y verás qué pupa le hace al jefe. De nada.



## 14 REUNIÓN DE FAIRIES

En **Lake Hylia,** dirígete hasta donde está sentado el búho, entre los dos puentes. Habla con él y tras la charla sal corriendo para que no te transporte hasta el castillo. Vuelve hasta donde estaba, colócate tras la piedra y empújala. Entra en el agujero y te encontrarás **¡más de 20 fairies rojas!** ¡Menudo fiestón habían montado!

## 15 CÓMO LLEGAR A LA PARTE DE ARRIBA DEL MOLINO

Primero debes tener el **Longshot (gancho).** Luego tienes que ir a **Kakariko Village,** entrar en el edificio contiguo al pozo (el que tiene tejado azul y un señor encima) y avanzar hasta el punto más lejano que quede entre el molino y el pozo. Si miras hacia arriba, verás un **ventanuco en la parte izquierda.** Es una especie de rectángulo negro en uno de los lados de la pared. En su interior hay un **pequeño trozo de madera** que tienes que usar para impulsarte con el gancho. Sube las escaleras hasta otra ventana y disfruta de las vistas. No son tan impresionantes como las que se ven desde la torre (y eso que aquí estás más alto), pero merece la pena.

## 16 ¿DÓNDE ESTÁN LAS GREAT FAIRIES?

Encontrar a las Great Fairies te reportará **nuevos conjuros y poderosos golpes especiales.** A continuación te damos sus localizaciones:

- **En lo alto de la Death Mountain** hay un letrero, y a la izquierda una zona que parece una puerta. Pon una bomba ahí y la encontrarás. Esta Fairy te dará el **Magic Spin Slash.**
- En el **castillo de Hyrule,** una vez que entres escala por las **enredaderas,** salta desde lo alto de la puerta y avanza hacia delante. Verás un letrero. Continúa y usa una **bomba para volar la roca. Ya tienes el Din's Fire.**
- En **Zora's Fountain,** ve a la derecha nada más entrar y verás una **isla con árboles y rocas.** Ve hasta allí y pon una bomba en la roca del muro. Corre hasta la cueva y hazte con el **Fadore's Wind.**
- Toca el **Bolero of Fire** con la Ocarina y cruza el puente que conduce a **Leader Goron.** Ve a la izquierda, equipa el martillo Megaton y rompe la roca. Conseguirás una **barra de energía mágica doble.**
- Cuando salgas del **Market con Link Adulto para dirigirte a Ganon's Castle,** ve a la derecha y avanza hasta que veas un montón de rocas. Déjalas atrás y te encontrarás con una gran columna. Usa los **Gold Gauntlets** para levantarla y conseguir una **barra de energía ultra.**
- La última la encontrarás en **Desert Colossus.** A la entrada del **Spirit Temple,** camina hacia la izquierda y enseguida verás un oasis. Sigue avanzando hasta unas palmeras que tienen una marca justo en medio de ellas. Haz explotar una bomba y dejarás al descubierto un agujero por donde debes entrar para conseguir el **Nyru's Love.**

## 17 ES QUE ESE ESCUDO ES UN POCO CARO...

Si quieres conseguir un **Hylian Shield** lo más rápido posible y sin necesidad de reunir el dinero, dirígete al **cementerio de Kakariko Village por la noche y con Link niño.** Allí busca una **lápida con flores** (la encontrarás en cuanto mires en la primera línea de tumbas). Empújala, salta al pozo y abre el cofre. No hay forma **más rápida y barata de conseguirlo.**

Si ya poseías el Hylian Shield y quieres conseguir un poco más de dinero, prueba el truco y conseguirás una **rupia azul.** No tiene desperdicio.

## 18 CÓMO VIAJAR POR HYRULE FIELD SIN ESCOLTA Y SIN PELIGRO

¿Estás un poco cansado de que **cada vez que cae la noche en Hyrule Field** te asalten esqueletos sin parar? ¿Se te ha ocurrido la posibilidad de camuflarte como la fauna local? Por ejemplo, intenta **equipar la máscara de conejo que consigues en la Mask Shop** y verás como los esqueletos pasan olímpicamente de ti. No olvides que sólo puedes llevar puestas las máscaras cuando controlas a Link niño.





## 19 PERO, ¿ES QUE NO PUEDEN ESTARSE QUIETAS ESTAS GALLINAS?

Para **ganar con facilidad en el Super Cucco Game** que te propone **Talon en Lon Lon Ranch** (recuerda que tienes que ir como Link niño), coge



todas las gallinas y lánzalas una a una al rincón donde se encuentra el mostrador. Las gallinas se quedarán atascadas y no podrán salir de ahí. Entonces es el momento de iniciar el juego, y aprovechar que puedes coger a las **"supergallinas" sin peligro a equivocarte.** Como premio, ganarás nada menos que una botella de leche Lon Lon, supervitaminante y mineralizada.

## 20 DISCULPE, SEÑOR. ME HE PERDIDO EN EL BOSQUE Y...

Llega un momento en que pasar por Lost Woods se convierte en un verdadero calvario. Al principio te puedes guiar por el sonido, pero después ¿qué? En fin, si desafortunadamente te equivocas de camino y te vuelven a hacer empezar desde la entrada, aquí tienes la **secuencia de direcciones**




**para tomar: derecha, izquierda, derecha, izquierda, de frente, izquierda, derecha.**

## 21 GOLD SKULLTULAS GRATUITAS

Toca la **Song of Storms** en el árbol que está frente al **Hyrule Castle** (junto a Malon) y accederás al **escondite secreto de una Skulltula.** Destrúyela y consigue la prueba de que lo has hecho con el **boomerang. Pero, justo antes de coger el boomerang** de vuelta, da un salto hacia atrás para salir de la pantalla.
Si vuelves a entrar en el hoyo, la Skulltula aparecerá de nuevo, pero te habrás apuntado la anterior.

## 22 SE BUSCA BOTELLA. RAZÓN: LINK

Por si no puedes realizar alguno de los trucos anteriores por falta de botellas, ahí van sus localizaciones:

- En **Lon Lon Ranch,** juega al **Supper Cucco Game** de Talon y cuando ganes recibirás, una bonita botella de leche Lon Lon.
- En **Kakariko Village,** encuentra todas las gallinas y colócalas en el corral. La mujer de al lado te dará otra útil y práctica botella.
- En **Lake Hylia,** con la **Silver Scale** en tu poder, sumérgete en el agua y coge la botella con la carta para King Zora.
- Con **Link Adulto, ve al Market y habla con el fantasma** que te encuentras en la habitación de la derecha, nada más pasar el **puente levadizo.** A continuación sal, recolecta todos los Poes y una vez quealcances los **1.000 puntos** el fantasma te dará otra botella.



## 23 UNA TIENDA OCULTA EN GANON´S CASTLE

Si te encuentras con problemas en **Ganon's Castle,** no tienes más que seguir estas instrucciones que te indicamos a continuación y obtendrás una valiosa ayuda.

- Primero, baja hasta el nivel inferior de la habitación principal. Ahora, equipa las **Lens of Truth** y pégate al muro circular. Si avanzas despacio, eventualmente encontrarás un **espacio disimulado** en el muro.

Entra por él y verás un montón de fairies volando alrededor de **Deku Scrubs,** que están vendiendo unas pociones. Asegúrate de que coges las fairies y las metes en botellas, ya que así, cuando mueras, **rellenarán tu barra de energía.**

## 24 A VECES UNO NO SE DA CUENTA DE LO QUE TIENE

Muchas veces podrás salir de situaciones desesperadas o encontrar tesoros ocultos simplemente **fijándote en los consejos e indicaciones que te proporciona Navi, tu pequeña "hada madrina".**
Seguro que la mayoría de vosotros cree que, una vez pasado el inicio del juego, cuando os sirve de guía en vuestros primeros pasos, sólo dice obviedades, pero no siempre es así. Por ejemplo, aquí tienes algunos ca sos en los que te será de utilidad:
Cuando Navi se ponga de **color verde** y vuele sobre un punto determinado, casi seguro es una **señal que te indica que hay algo oculto ahí.** Pulsa entonces el botón **C-arriba** para escuchar sus palabras.
Si no sientes ninguna vibración del Rumble Pak (aunque para eso hay que estar en poder de la Stone of Agony, claro) entonces lo más probable es que se trate de una **fairy roja. Toca la Song of Storms** o **Zelda's Lullaby** para atraerla. Si no dispones de Rumble, no podrás sacar provecho a la Stone of Agony, pero Navi es un gran sustituto.
En algunas ocasiones, Navi también te indica puntos potenciales donde puedes utilizar la **canción del espantapájaros o la situación de cuevas secretas.** Aprovecha estas señales para conseguir monedas o poner en práctica los trucos.

## 25 ¿Y DÓNDE GUARDO YO TANTA BOMBA?

Si llega un momento en que **no tienes sitio para llevar tantas bombas** como te gustaría, deberías intentar **conseguir una bolsa para bombas más grande.**
Mientras controlas a Link como chavalín, dirígete al **Bombchu Game del Market.** Juega por segunda vez y, si ganas, recibirás una bolsa donde cargar 30 bombas.
Claro que si no se te da muy bien lo del Bombchu, no te apures porque hay otra manera de conseguirla: también como Link niño, **dirígete a Goron City y busca a un Goron adulto** que está girando sin parar el muy loco. **Haz que se detenga con una bombazo y te dará la bolsa.**
Y hasta aquí lo que se daba. Pero antes de despedirnos, te recordamos que seguiremos esperando más trucos de Zelda. Por carta o e-mail.



# Body Harvest

2ª PARTE

## JAVA — NIVEL 1



**1** El centro de comando Alpha aterriza en un archipiélago de islas pequeñas.








**2** Lleva a Adam hacia el poblado para acabar con la oleada recolectora. Entra en la cabaña grande y habla con el isleño para obtener el rifle de caza.





**3** Utiliza el rifle de caza sobre el alienígena que retiene el teleférico. Cuando lo elimines, podrás acceder a la isla del norte.



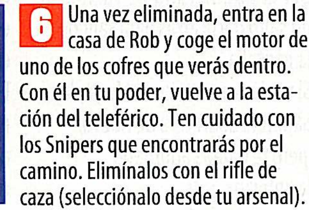

**NIVEL 1.** *Este nivel te servirá de precalentamiento, y te permitirá familiarizarte con la que sin duda alguna será tu mejor arma para toda la fase: el rifle de caza. Con él podrás acertar a los alienígenas desde largas distancias, sin que ellos puedan devolverte el ataque.*



**4** Vete rápidamente al pueblo y acaba con la oleada recolectora que aparecerá allí. Ten cuidado si vas con un vehículo, porque puedes atropellar a los humanos que huyen despavoridos.

**5** Tras acabar con la oleada recolectora, no sin bastante esfuerzo, poco después aparecerá otra muy cerca del embarcadero de Rob. Vete hacia allí rápidamente y contén la invasión.





**6** Una vez eliminada, entra en la casa de Rob y coge el motor de uno de los cofres que verás dentro. Con él en tu poder, vuelve a la estación del teleférico. Ten cuidado con los Snipers que encontrarás por el camino. Elimínalos con el rifle de caza (selecciónalo desde tu arsenal).





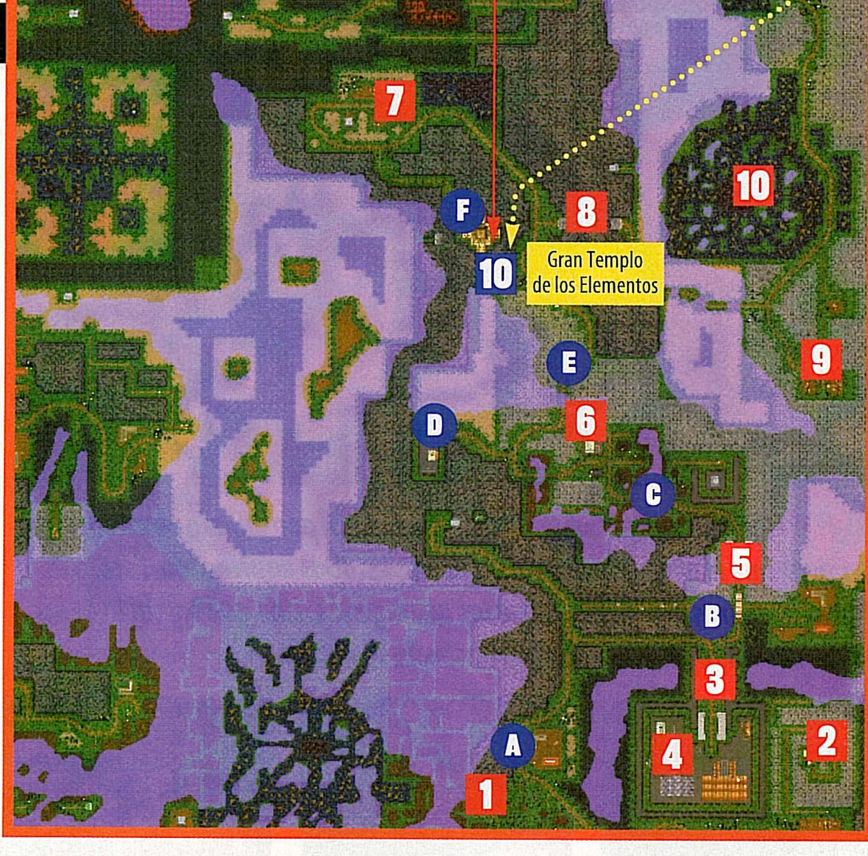
**7** Una vez en la estación, Daisy te comunicará que algo está obstruyendo el suministro de energía. Así que dirígete a la Torre de Alta Tensión (punto **A** en el mapa), y elimina con el rifle de caza al alienígena que está fastidiando. Antes un consejo: no te acerques mucho, o te disparará descargas eléctricas.








**8** De vuelta en la otra isla, entra otra vez en casa de Bob y dale el motor para que arregle su lancha deslizadora. Acto seguido, métete en ella y vete hacia la isla del este (punto **B** en el mapa) para destruir el generador y pasar a la siguiente fase. Mucho ojo con los enemigos acuáticos que rodean la isla.




**NIVEL 2.** ***Prepárate para luchar por cada centímetro de terreno, ya que los alienígenas comienzan a tomarse la cosa en serio. No te olvides de recoger el filo del cuchillo Kris en el Templo Elemental de Tierra, y fíjate bien en la ubicación del Gran Templo de los Elementos.***







**1** Nada más entrar por el hueco del escudo, una oleada recolectora se activará rápidamente en el poblado cercano (punto **A**). Acaba con ella lo más deprisa que puedas, ya que de lo contrario el marcador de víctimas subirá bastante. Procura, eso sí, mantenerte lo más pegado posible a la montaña: los alrededores del poblado están minados.








**2** Vete al Templo Elemental de la Tierra, situado en la esquina inferior derecha del mapa, baja del coche, entra y busca en su interior el filo del cuchillo Kris de Java. Ya con él en tú poder, dirígete al punto **B** y prepárate para lo que viene a continuación.



**3** Espera a que aparezca un camión militar, y síguelo para poder pasar al interior de la base. Aunque se puede hacer a pie,como ves en la pantalla, lo mejor será que lo hagas montado en un vehículo.



**5** Tanque en mano, ponte en marcha hacia la isla del nortea través del puente, y volando por el camino otro par de puertas como las que encontraste en la base. Tras la descarga de adrenalina, dirígete al punto **C**, abandona el tanque y pasa a nado a la otra orilla. Ya sabes lo que pasa en el agua, así que no te entretengas.








**4** Dirígete al edificio principal y una vez dentro habla con el comandante. El diálogo surtirá sus frutos rápidamente, porque el alto mando te abrirá la factoría de tanques con lo que podrás entrar para coger uno. Con la máquina en tu poder, derriba las puertas de la base y sal de allí a toda pastilla. Por si las moscas...








**6** Entra a la estación de radio y ponte al habla con la operadora. Te pedirá que elimines al alienígena que está en la torre de alta tensión del punto **D**. Lárgate hacia allí a toda máquina y dale una tunda. Así la operadora podrá solicitar un bombardeo que despejará el punto **E**, y tú podrás continuar con tu avance.





**7** Muy pronto aparecerá una oleada recolectora en ese pueblo. Ve a él y acaba con ella. Cuando lo hayas hecho, entra en el búnker y recoge las granadas. Antes de irte del pueblo, memoriza la posición del Gran Templo de los Elementos, que se encuentra en la colina cercana (punto **F**), ya que tendrás que volver a él dentro de un par de niveles.



**8** Dirígete a la entrada del túnel, y utiliza las granadas sobre los ojos para despejar la entrada. Cuando lo hayas hecho, entra en él.

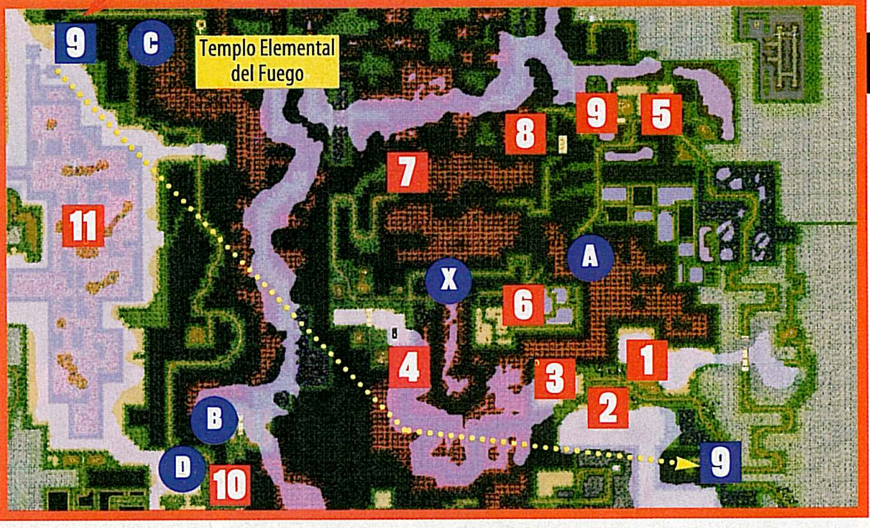


**9** Nada más cruzar el túnel, una oleada recolectora aparecerá en este pueblo. Dirígete a él lo más rápido que puedas y actúa con contundencia.



**10** Tras acabar con la marabunta, dirígete hacia el norte y acaba con el generador del escudo con tu rifle de caza.

Viene del mapa 4




**NIVEL 3.** *¡No se vayan todavía, aún hay más! Si pensabas que nada podía ser peor que el nivel que acabas de pasar, estabas equivocado. Éste lo es. No solo tendrás que lidiar contra los alienígenas, sino que también te las verás con ríos de lava y volcanes bastante molestos.*



**1** Poco después de haber entrado por el agujero del escudo, una oleada recolectora aparecerá en este poblado. Ve hacia allá presto y veloz, y despáchate a gusto con los bichos.







**2** Daisy te pedirá que registres el edificio grande. Dentro, el jefe te dirá que salves a los habitantes del poblado del oeste, trasladándolos en una barcaza.



**3** Coge la lancha deslizante, y navega con cuidado hacia el poblado del oeste, evitando rozar las paredes de lava.





**4** Tras la escena cortada, salta al interior de la barcaza y condúcela al poblado del este. Una vez allí, vuelve a hablar con el jefe para obtener tu recompensa.








**5** Ve hacia el norte por la carretera, hasta Bogeyville. Cuando llegues, el pueblo estará bajo el ataque alien, por lo que antes de hablar con el capitán Bogey, tendrás que fulminar a los bichos. Tras eso, entra en la cabaña de al lado del embarcadero para hablar con el susodicho. Te dirá que si quieres alquilar su barco le tendrás que traer el ídolo de Rua Rua, que se encuentra en el templo del Guardián.



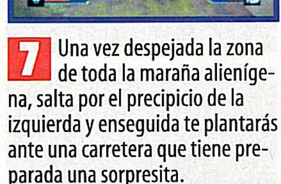


**6** Nada más salir de la cabaña de Bogey, aparecerá una oleada recolectora en el pueblo, junto a los arrozales. Para llegar allí rápidamente (y sin daño) coge el jeep y salta por el punto **A.** De esta manera evitarás la lava.



**9** Entra por la puerta de atrás a la estatua del guardián, y recoge el ídolo. Con él en tu poder, vuelve a casa de Bogey.



**7** Una vez despejada la zona de toda la maraña alienígena, salta por el precipicio de la izquierda y enseguida te plantarás ante una carretera que tiene preparada una sorpresita.



**10** Coge su barco y viaja con él hasta que llegues al embarcadero del punto **B,** eliminando a todos los alienígenas que te salgan por el camino.

**8** Sigue por la carretera, hasta que llegues a este punto en el que Black Adam te tenderá una emboscada. Permanece quieto y elimina a los alienígenas según vayan llegando, ya que si te mueves, caerás por una ladera de la montaña.




**11** En la cabaña al sur del embarcadero, te encontrarás con un marino afectado de fiebre del pantano. Te ofrecerá su lancha armada a cambio de que vayas a buscarle su remedio a casa de la bruja.






**12** Nada más salir, aparecerá otra oleada recolectora. Acaba con ella antes de irte a por la medicina. La casa de la bruja se encuentra en el punto **C.**







**13** Tras darle la medicina al marino, coge la lancha armada del punto **D,** y vete a eliminar el generador del escudo.

# JAVA

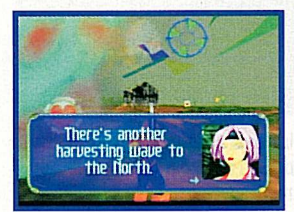
# NIVEL 4



**1** Nada hacia el este, y entra por el hueco del escudo.



**2** Coge el jeep y salta por el punto **A** hasta el pueblo, para enfrentarte a la oleada recolectora que aparecerá en él rápidamente.






**3** Poco después de acabar con los aliens, aparecerán más en el pueblo del norte. Dirígete a él rápidamente, y pon a los bichos en su sitio.





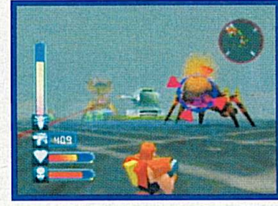
**4** Cuando acabes, coge la lancha deslizante y dirígete al sur atravesando la tierra para llegar al río por el punto **B**.




**NIVEL 4.** *¡Ánimo que ya casi has terminado! Entre el final del escenario y tú, sólo se interponen una colisión naval, un par de vuelos a dos templos elementales de difícil acceso y peor aterrizaje, y como es natural muchos, pero que muchos alienígenas.*







**6** Tras destruir la barrera, aparecerá una oleada recolectora en la base. Coge el deslizador y vete corriendo hacia ella. Una vez allí, despáchate a gusto con los bichos que verás.



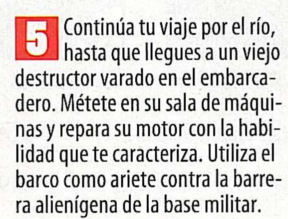


**7** Coge el hidroavión Zero, y vete al Templo Elemental del Agua a recoger el mango del cuchillo Kris de Java. Con él en tu poder, vuelve a la base militar.





**8** Coge el autogiro, y prepárate a seguir el itinerario que marcamos en amarillo. Atraviesa el escudo por el orificio superior del punto 9, entra en el mapa anterior y aterriza en el Templo del Fuego, en la montaña al norte de la cabaña de la bruja. En su interior te espera la vaina del cuchillo.



**5** Continúa tu viaje por el río, hasta que llegues a un viejo destructor varado en el embarcadero. Métete en su sala de máquinas y repara su motor con la habilidad que te caracteriza. Utiliza el barco como ariete contra la barrera alienígena de la base militar.





**9** Desde el Templo del Fuego dirígete al sur, y atravesando el orificio superior del escudo que hay allí, entra en el segundo nivel y dirígete al Gran Templo Elemental para introducir los tres elementos del cuchillo en un altar.





**10** Cuando salgas del templo, verás que las condiciones meteorológicas han mejorado, por lo que ya puedes volar al sur de la base aérea. Deshaz el camino andado, y vuelve a la base.



**11** Aterriza en ella, y, menos mal que hay que hacer algo sencillo en esta fase, simplemente cambia de autogiro.



**12** Vuela con el autogiro nuevo lo más al sur posible, y destruye el generador del escudo



**NIVEL 5.** *Lo más difícil ha pasado ya. Lo único que te queda por hacer es retroceder hasta llegar al orificio que se ha abierto en el escudo, y pasar a la isla central para destruir el generador y enfrentarte al jefe.*



**1** Métete en el jeep y vete corriendo a la isla del centro del mapa.



**2** Elimina con el rifle de caza los Snipers que protegen al generador.



**3** Tras esto, destruye el generador. Recuerda, primero a los laterales.




**4** Tras eliminar el generador, llegará el Centro de mando Alpha, que utilizará la energía residual para transformarse en un tanque, en el que deberás entrar.



**5** A continuación, graba la partida, y prepárate para enfrentarte a ese jefe tan feo que tienes ahí debajo, y que aparecerá de inmediato.



**6** La mejor estrategia para destruirlo es la de atacar sus extremidades, dando vueltas a su alrededor para que no te acierte. Una vez destruido, saltarás al próximo nivel: América...

# Nintendo

**NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR**

CENTRO MAIL

www.centromail.es

## NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 3.990



MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB — 1.490



MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 MEG (4X) — 2.990

VOLANTE MAD CATZ — 12.990

## GAME BOY COLOR



12.490

## GAME BOY POCKET



AMARILLO / AZUL / NEGRO / ROJO / ROSA / TRANSPARENTE / VERDE

7.990

GAME BOY CÁMARA — 7.990

GAME BOY PRINTER — 9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 GB POCKET — 2.990



AEROGAUGE — 6.990



ALL STAR TENNIS '99 — 8.490



BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490



720º — 5.990



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — 4.990



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — 5.990



BODY HARVEST — 6.990



BUCK BUMBLE — 8.490



CENTRE COURT TENNIS — 10.990



GEX: ENTER THE GECKO — 6.490



HEXCITE — 4.990



HOLLYWOOD PINBALL — 5.490





C. DEL MUNDO: FRANCIA '98 — 4.990



DOOM 64 — 4.990 / 1.000



FIFA '99 — 9.490



LEGEND OF THE RIVER KING — 5.990



MEN IN BLACK: THE SERIES — 6.490



MORTAL KOMBAT 4 — 5.990



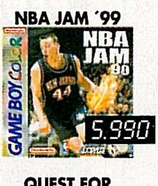
MARIO PARTY — 9.490



MICRO MACHINES 64 TURBO — CONS.



MISION: IMPOSSIBLE — 7.490



NBA JAM '99 — 5.990



PITFALL — 6.490





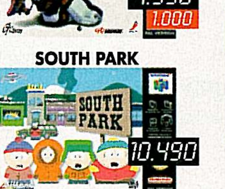
POWER QUEST — 4.990



NBA JAM '99 — 10.490



NBA LIVE '99 — 9.490



OLYMPIC HOCKEY '98 — 4.990 / 1.000



QUEST FOR CAMELOT — 5.990



RAMPAGE WORLD TOUR — 5.990



SHADOWGATE CLASSIC — 5.990





QUAKE 64 — 4.990 / 1.000



SCARS — 5.990



SOUTH PARK — 10.490



THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990



V-RALLY COLOR — 5.490



WARIOLAND 2 — 5.990



STAR WARS: ROGUE S. — 9.490



STARSHOT S. CIRCUS FEVER — 6.990



THE LEGEND OF ZELDA — 8.490

TOP GEAR OVERDRIVE — 10.990

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 9.990



V-RALLY '99 EDITION — 7.490



VIGILANTE 8 — 11.490

VIRTUAL POOL — 10.490

WIPE OUT 64 — 9.990

PRECIO VENTA AL PÚBLICO 0.000 | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL 0.000

**¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?**

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.






Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

**A CORUÑA**
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

**ÁLAVA**
- **Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

**ALICANTE**
- **Alicante**
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
  - C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
- **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

**ALMERÍA**
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

**ASTURIAS**
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

**BALEARES**
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

**BARCELONA**
- **Barcelona**
  - C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

**BURGOS**
- **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

**CÁDIZ**
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

**CÓRDOBA**
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600

**GIRONA**
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
- **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

**GRANADA**
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

**GUIPUZCOA**
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

**HUESCA**
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

**JAEN**
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

**LA RIOJA**
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

**LAS PALMAS DE G.CANARIA**
- **Las Palmas de Gran Canaria**
  - C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
  - C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

**LEÓN**
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

**MADRID**
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
  - C/ Montera, 32. 2º ✆915 224 979
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

**MÁLAGA**
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

**MURCIA**
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

**NAVARRA**
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

**PONTEVEDRA**
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

**SALAMANCA**
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

**STA. CRUZ DE TENERIFE**
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

**SEGOVIA**
- **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

**SEVILLA**
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

**VALENCIA**
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

**VALLADOLID**
- **Valladolid**
  - C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

**VIZCAYA**
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703

**ZARAGOZA**
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono

**902·17·18·19**

pedidos por internet

**www.centromail.es**

# trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

## EXTREME G 2 N64

Corre que te corre, este mes estamos vamos a dejar tirados a todos los juegos de carreras. Ahora el deshonor lo recibe el juego más rápido de cohetes con ruedas de Nintendo 64.



- **Salida rápida:** Revoluciona la moto hasta el segundo bloque y estate al tanto. En cuanto griten **¡GO!, presiona Z.**
- **Pasar de nivel:** Introduce **RA50** como tu nombre. Cuando comience la carrera, presiona pausa y elige quit. En la pantalla "Placing Screen" selecciona Go, y otra vez Go (o sea, gogó).
- **Mirror Mode y todas las motos:** Introduce el password **HS3B9BQ9DGPL.**
- **Quitar toda la información en pantalla:** Introduce **NO PANEL** como tu nombre.
- **Selección aleatoria del circuito:** Mete **JUGGLE** como nombre. Funciona en Single Player y Time Trial.
- **Moto Fantasma y Duel Mode:** Es el password **HSFDCCV611FV.**
- **Wireframe Mode:** Introduce como nombre **LINEAR.** Verás qué rayada.

## SOUTH PARK N64

Lo más increíble del mundo va a ocurrir en muy poco tiempo. Ya está, ha ocurrido. ¿No os habéis enterado? Pues, desde ahora mismo, los niños más bestias de Nintendo 64 tendrán la oportunidad de hacer el ídem con mucha más libertad gracias a estos passwords que se nos acaban de ocurrir. Actívalos en la pantalla de Cheats.

- **SCREWYOUGUYS.** Para enterarte de los créditos de los programadores.
- **FATTERKNACKER.** Para disfrutar de munición ilimitada.
- **BOBBYBIRD.** Para activar todos los trucos de una... vez.

## TWISTED EDGE N64

El nuevo juego de snowboard de Nintendo 64 se deja caer por nuestra sección para enseñarnos un par de estrategias y ponernos los dientes como escarpias con lo que podemos conseguir si somos "buenos" (y ésta vez no valdrá con lavarse los dientes tras la zampa).




- **Tabla "Top Gear Rally":** Si tienes guardado algún modelo de «Top Gear Rally» en tu Controller Pak, te has ganado un tablazo.
- **Salida fulgurante:** Pulsa dos veces arriba en el stick justo después de que la palabra "GO" desaparezca de la pantalla y di un sentido adiós a tus adversarios.
- **Puntos extra en Big Jump:** Comienza a hacer posturitas extrañas nada mas caer del helicóptero. Bien hecho, reporta unos considerables beneficios, majete.

Las tablas con las que puedes desfasar si ganas todas las carreras son: la susodicha **Top Gear Rally, XXX6, y Midway.** Si te da por completar el Stunt Challenge Mode tendrás una **Bucky Board** para ti solito. Pero si lo que te gusta de verdad es la (ju, ju) tabla **Flower,** gánatela quedando primero en los tres cursos de la primera ronda del modo competición (sinceramente, si corres con eso te van a pegar algún día).

## SCARS N64

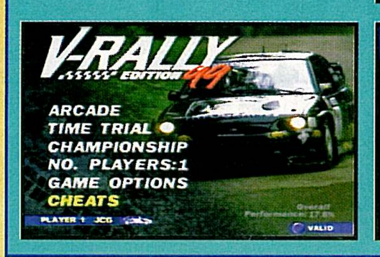
Por si te resulta demasiado difícil acertar a estos animalejos con ruedas, aquí tienes la solución a tus problemas, el password definitivo, la repera garrapiñada, vamos. Introduce:

- **GGWWOO:** Tendrás a tu disposición **todos los coches y todos los niveles** de este "antideportivo" título.

## V-RALLY EDITION ´99 N64

El juego de rally más realista y divertido de N64 está a punto de sufrir un ataque al carburador. Se ha enterado de que hemos conseguido, trucándolo un poquillo, entrar en el **Cheat Mode** de su ROM. Como no queremos ser los culpables de sus desdichas, sed vosotros los despiadados ejecutores siguiendo las siguientes instrucciones:

- En la pantalla de **"Press Start", pulsa L+R, C-izquierda, C-Derecha, L+R y luego Start.**




- En la siguiente pantalla, mantén pulsado **Z y pulsa repetida y rápidamente L** hasta que aparezcan la palabra Cheats en el menú.






## PENNY RACERS N64

Los cochecitos de juguete estos han terminado siendo... divertidos. Si no os valía con los circuitos disponibles al principio, aquí os decimos la manera de daros un paseíto por los circuitos ocultos del juego:

- **Para acceder al Modo B:** Consigue una **medalla de bronce,** o más alta, en todos los circuitos del **Modo C.**

- **Para acceder al Modo A:** Consigue una medalla de bronce, o mejor, en todos los **circuitos del Modo B.**

- **Para acceder al Modo AA:** Consigue una medalla de bronce, o más bonita, en el **Modo A.**

Si además quieres **salir con un acelerón** de órdago al mus, justo antes de empezar, cuando el semáforo está intentando ponerse verde a sí mismo (¿masoquismo verbal?), controla la aceleración intentando **dejar la aguja cerca del 5.** Si lo has hecho bien, el coche saldrá disparado, así que esquiva a las tortugas que te precedan.







¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

## ROGUE SQUADRON N64

El último password que hemos conseguido para este juego se lo debemos a Rubén Sarrió, de Alicante. Ofrece la gran ventaja de tener, cara a cara, a los programadores. Ya, bueno, no es mucho, pero peor sería que apareciese Jose Luis Perales, ¿no?

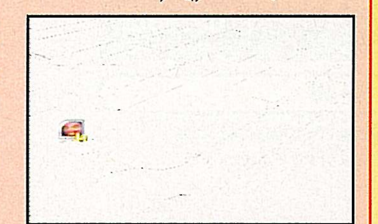
- **BLAMEUS.** Introdúcelo en la pantalla de passwords para ver una **foto de los artistas de Factor 5**.



## IGGY'S RECKIN BALL N64

Los que tengáis este juego ya sabéis lo que se puede hacer con imaginación y un puesto de sandías (con otro de gorros de lana al lado, cuidando de ellas, claro), así que internaos en el maravilloso mundo de las frutas veraniegas un poco más e introducid estos passwords en la pantalla correspondiente. Ah, sí, la pantalla de marras sale **pulsando R+Z en la del título:**

- **OHMY:** Cada vez que suene algo, caigáis de un salto, lo que sea, se armará allí la de Dios es Cristo.
- **GOOEYGOOGOO:** Lo más parecido a una carrera de sacos que hay en el universo mundial. ¡Puajjjj! ¡Qué es esto!
- **2ROKTOO:** Los efectos de Turok 2 en una carrera de bolas con cara. No, si original lo es un rato.
- **ROLFHARRIS:** Mira, no se ve nada, pero es un truco como otro cualquiera.
- **JUMPAROUND:** Pausando el juego podréis saltar de nivel (sí, es que se conoce que en este juego no se puede dejar de saltar como un condenado).
- **THEUNIVERSE:** Con este password y un poco de juventud, se puede decir que el mundo es tuyo (¡y la Luna!)



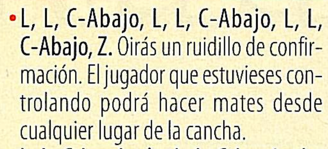





## NBA JAM 99 N64

A lo largo y ancho de un partido de baloncesto de NBA JAM 99 puede ocurrir de todo: que si un salto de cuatro metros, que si un terremoto en la cancha, que si el vendedor de palomitas se las ha comido todas. . . en fin, todo eso. Pero, si quieres que ocurran más cositas, prueba a meter estos códigos pausando el juego a mitad de partido y pulsando:

- **L, L, C-Abajo, L, L, C-Abajo, L, L, C-Abajo, Z.** Oirás un ruidillo de confirmación. El jugador que estuvieses controlando podrá hacer mates desde cualquier lugar de la cancha.
- **L, L, C-Izquierda, L, L, C-Izquierda, L, L, C-Izquierda, Z.** Enfrentarás a los "Davides Stones"contra los "Goliates Eyes". Menudo partidazo.













## MICRO MACHINES 64 TURBO N64

El increíblemente divertido «Micro Machines 64 Turbo» volverá a nacer (no os preocupéis, que no hay que llamar a ninguna comadrona de amplias redondeces -¡eh!, un calcetín para sus redondeces-, es un decir) con los trucos que hemos conseguido. Con el juego pausado, pulsa:

- **Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha.** Oirás un sonidillo de confirmación, y podrás jugar con una vista trasera.
- **C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo.** Ahora tu coche corre el doble. Cuidado con los patitos de goma y demás peligrosos obstáculos.

## GLOVER N64

Una bufanda se ocupa de las peceras con cinco truchas. Un gorro de lana cuida de las sandías pasas. Y Glover, el guante, hace de canguro de la pelota de plástico más endeble de la historia. Es fácil, prendas de abrigo cuidan de objetos redondos. Sí, lo más normal del mundo, como los trucos que os damos para redondear la colección. Por cierto, para la colección, un tres cuartos, venga.

- **Rotar la cámara a la izquierda:** C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha, C-Abajo, C-Arriba, C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda.
- **Rotar la cámara a la derecha:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha.
- **Controlar la pelota:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Derecha.
- **Encontrar los Checkpoints:** C-Abajo, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda.
- **Hechizo bola invisible:** C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba.
- **Gravedad lunar:** C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba.
- **Pelota poderosa:** C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba.
- **Invocar la bola:** C-Arriba, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda, C-Abajo, C-Arriba.
- **Hechizo enemigos-rana:** C-Abajo, C-Izquierda, C-Abajo, C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda.
- **Cámara de ojo de pez:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha.
- **Energía infinita:** C-Derecha, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha, C-Derecha, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda. Si no lo terminas con esto... piénsatelo.










# Todos los trucos del mundo...



Mayo 98

**NA 66**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Turok GB



Junio 98

**NA 67**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere



Julio 98

**NA 68**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Agosto 98

**NA 69**

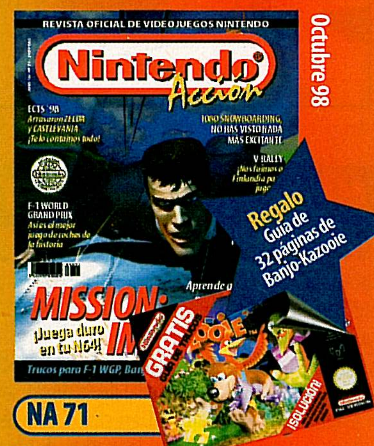
**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon



Septiembre 98

**NA 70**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon •MK4



Octubre 98

**NA 71**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible



Noviembre 98

**NA 72**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World



Diciembre 98

**NA 73**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2



Enero 99

**NA 74**

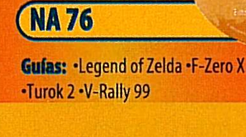
**Guías:** •Legend of Zelda •Turok 2 •Mission: Impossible •Bomberman Hero



Febrero 99

**NA 75**

**Guías:** •Legend of Zelda •Mission:Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2



Marzo 99

**NA 76**

**Guías:** •Legend of Zelda •F-Zero X •Turok 2 •V-Rally 99



Abril 99

**NA 77**

**Guías:** •Legend of Zelda •Turok 2 •V-Rally •Body Harvest •50 trucos de Zelda

# La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



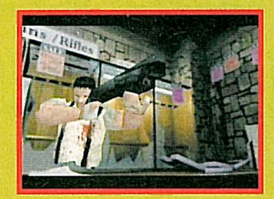

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

# GALERÍA de COTILLAS









**LAS PANTALLAS DE RESIDENT EVIL 64.** Cortesía de la casa de los cotillas, con invitación especial a incrédulos y gente de poca fe, aquí están las primeras imágenes del juegazo de Capcom. Pertenecen a los **primeros stages de desarrollo**, pero ¡qué buena pinta! El trabajo de **Angel Studios** está siendo fino, y promete escenarios en **alta resolución**, un montón de novedades con respecto a otras versiones y, atentos, **secuencias cinemáticas comprimidas en MPEG.** ¡Primera vez que veremos vídeo MPEG en nuestras Nintendo! Esto va a ser un hito en la historia.

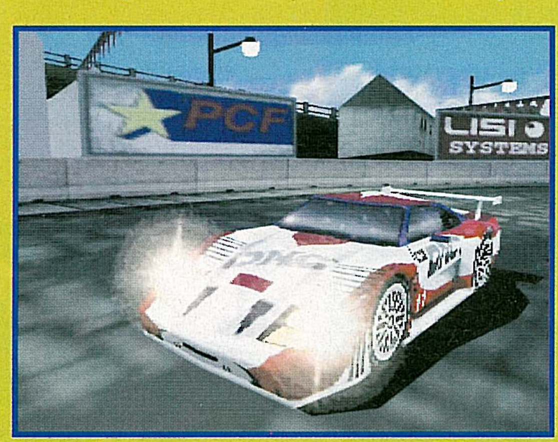
**ART-X DISEÑA LA NUEVA MÁQUINA DE NINTENDO.** No es oficial, pero casi. La compañía ART-X, formada por gente de **Silicon Graphics**, parece ser la encargada de dar forma al nuevo proyecto N2000 o lo que sea. Por saber, casi se saben hasta las especificaciones técnicas: sistema de **128 bits, 400 Mhz** y abandono de la tecnología MIPS en favor de una nueva generación diseñada por esta empresa. La única apuesta segura hasta el momento con la nueva máquina es que **no llevará cartuchos.** Eso está confirmado, aunque luego oigáis de todo. Pero no se sabe si el formato elegido será el **DVD...** Por el lado de los juegos, apuntad un **nuevo Turok, la segunda de Mario** y unos cuantos fútboles americanos vía **Retro Studios.** Otras compañías que parecen haber dado el sí a N2000 son **Rare, Ubi, Midway, Capcom, Lucas, Konami, y Looking Glass Studios.**







**ARMORINES, LO ÚLTIMO DE ACCLAIM.** Lo último que han anunciado estos chicos es un espectacular **shooter en 3D,** con perspectiva en **tercera persona** que utilizará el **engine de Turok y los efectos de luz de Forsaken.** La batalla será **entre bichos y humanos,** y transcurrirá en **túneles y corredores oscuros.** Ya veis que lo mejor de Acclaim viene al son de su cuenta de resultados, que por cierto ha sido estupenda.



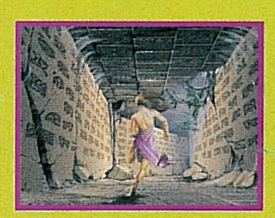

**EL SUEÑO DE UN CONDUCTOR.** Está en manos de **Boss Games,** que cada vez que puede nos endulza la boca con pantallas como la que tenéis arriba de su **World Driver Championship.** El juego cada vez tira más a **Gran Turismo,** eso sí con **mejores gráficos,** mucho más sólidos, y una velocidad de crucero increíble. Se supone que lo tendremos en **septiembre...**




**MÁS DE TUROK.** Pero ésta va de sorpresa. Porque **Acclaim ha invitado a la prensa a la presentación de los nuevos juegos** que va a enseñar en el E3, y en la tarjeta que han enviado aparece nuestro guerrero favorito junto al que pronto lo será. O sea, Turok junto a Shadow Man. ¿Qué puede significar eso?, ¿quizá un juego protagonizado por ambos héroes?, ¿quizá un nuevo Turok? De momento sólo son especulaciones, que os confirmaremos cuando aterricemos en el show de Los Angeles.

**GRAND THEFT AUTO, PARA NINTENDO 64.** Uno de los juegos más polémicos del año pasado ha confirmado pase y viaje a Nintendo. Es GTA, un arcade de conducción en el que tomamos el **papel de mafioso al volante** con diversas misiones, todas criminales. Vale chocarse y pillar a la gente. A final de año, digo.

**VA DE ANIMALES.** De leones y de lagartos. Por un lado, Nintendo ha aplazado el desarrollo de su proyecto más ambicioso para la consola: **Emperor Jungle Leo,** que se anunció hace más de dos años. Por otro, **Crave Ent.** ha confirmado el lanzamiento de **Gex 3,** tercera entrega del plataformas televisivo protagonizado por el simpático Gecko.





**JÓVENES EFEBOS.** Los chicos de Saffire, que recordaréis por Bio Freaks, llevan muy avanzado el desarrollo de **Young Olympians,** un shooter 3D protagonizado por jóvenes y jovencitas del Olimpo. Las primeras imágenes, bonitos renders que veis arriba. seguro que hablan a las claras sobre lo que podemos esperar.

**LO DÁBAMOS POR PERDIDO.** Pero no, tras numerosos retrasos y amenaza de cancelación, SETA ha confirmado que **Rev Limit** continúa en desarrollo. Después de tres años en el banco deberíamos esperar el mejor juego de coches.


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción

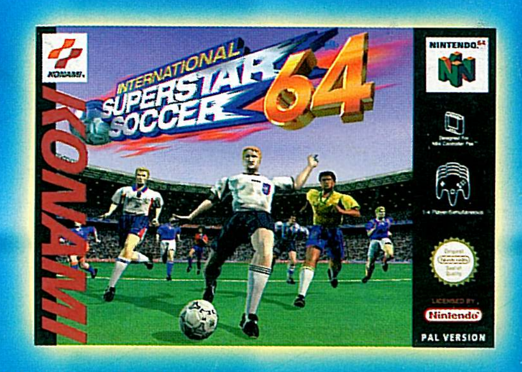



# El mejor fútbol para tu Game Boy Color

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Ya disponibles para N64







GAME BOY COLOR

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35